Rozwiązania: Revenant · Darkstone · Nocturne · Armageddon's Blade



Nr 01/2000 (25)
Styczeń 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

64 STRONY!

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

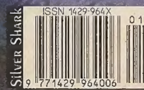
Instrukcja: Motorhead

Solucje:

Revenant
Darkstone
Rainbow Six: Rogue Spear
Nocturne
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade

Poradniki:

Might & Magic VII cz. 2
Save Game Show
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy



Do siego roku!

Mimo iż "oficjalnie" jest to już numer posylwestrowy, to "nieoficjalnie" powinien do was trafić jeszcze w końcówce roku 99, a więc w okresie jak najbardziej świątecznym i mocno noworocznym. Nagłówek jest więc jak najbardziej na miejscu. Ale Święta (i ferie) w toku to wcale nie wszystko. Równie istotny jest bowiem fakt, że i większość kłopotów związanych z tak zwaną pluskwą milenijną (choć milenium, tak jak i obecny wiek, powinno się zgodnie z tradycją i prostą matematyką kończyć dopiero w roku przyszłym) jest także przed nami, pozwalając na nieskrępowaną chodzeniem do szkoły zabawę przy komputerze.
Przyznacie chyba, że dobrze by było, gdyby czarne przepowiednie okazały się mocno przesadzonymi, bo aż strach pomyśleć o takich na przykład konsekwencjach wyłączenia prądu - nie dość, że ciemno, to jeszcze i nasz ukochany Nocturne czy Darkstone za nic nie chce ruszyć bez dostaw świeżutkich elektronów. A to prawdziwa tragedia!
Ponieważ jednak wszyscy w koło przekonują, że problem jest mały i w zasadzie opanowany, więc zamiast rozwodzić się nad skutkami zapisu lat na dwóch miast na czterech cyfrach zapraszam do lektury Plusa. I niech was nie zwiedzie jakby nieco mniejsza liczba tytułów - to co mamy, jest najwyższej jakości, bo i same gry pierwszej świeżości!
Tak więc raz jeszcze - do siego roku!
Którym to optymistycznym akcentem chciałbym ten numer oficjalnie otworzyć, a swój wstęp zakończyć. Hough!

Naczelny

[1] PS. Nie zapomnijcie o zmianie adresu i części telefonów - te aktualne znajdziecie w stopce obok.
PS2.za 1000 lat bedze 3000. Szczęsliwego nowego...(© by Tim)

Zawartość numeru



W NASTĘPNYM NUMERZE:

Za miesiąc w Plusie solucje do **Codename Eagle**, **Tomb Raider 4**, **Induana Jones and the Infernal Machine**, **Age of Empires 2**, **Atlantis 2**, **Kronik Czarnego Księżyca** i **Gabriel Knight 3**. Do tego dochodzą oczywiście nasze działy stałe i kontynuacje solucji **Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade** oraz poradnika do **Might & Magic VII**.

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 24
Styczeń 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9⁰⁰ - 15⁰⁰, pozostałe 9⁰⁰ - 11⁰⁰
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: Gremlin
platforma: PC

MotorHead

INSTALOWANIE MOTORHEAD POD WINDOWS® 95

Po rozpoczęciu instalacji gry, należy skorzystać ze wskaźnika myszy i kliknąć nim na przycisk (Push). Następnie postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, kolejne stadia instalacji uaktywniają się po wyborze opcji Next.

Instalacja/Gra (w) MotorHead

Wybór tej opcji uaktywni Install Shield i umożliwi użytkownikowi sprawne przejście przez proces instalacji gry na komputer. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie i przejdź do następnego etapu instalacji:

1. Przeczytaj uważnie License Agreement, następnie naciśnij przycisk Yes.
2. Użyj klawiatury, by wprowadzić swoje dane osobowe, czyli twoje nazwisko i imię, nazwę firmy (o ile jesteś zatrudniony). Następnie kliknij na przycisk YES, by kontynuować instalację.
3. W tym punkcie konieczny będzie wybór typu instalacji. To może być wariant Normal (instalacji pełnej gry, z wszystkimi bibliotekami) albo Multiplayer (instalacja wyłącznie plików koniecznych do gry Multiplayer). Po wyborze typu instalacji, kliknij Next.
4. Możliwość wyboru ścieżki adresowej gry, czyli katalogu, w którym zostanie zainstalowana na dysku twardym. Zdecydujesz, gdzie gra ma być przechowywana na Twoim komputerze. Jeżeli chcesz zmienić proponowany adres gry, kliknij przycisk BROWSE i wprowadź własną propozycję. Aby instalacja była bezbłędna, musi mieć poprawny zapis, np. C : \ MotorHead. Kiedy wprowadzisz adres gry, kliknij przycisk Next.
5. Możliwość dodania ikony MotorHead do Start Menu. Kliknij Next, by kontynuować. Jeżeli dodałeś ikonę gry do Start Menu, zostaniesz poproszony o wprowadzenie nazwy i adresu gry.
6. Gra zostanie zainstalowana zgodnie ze zdefiniowanymi wcześniej parametrami, proces zostanie zakończony automatycznie.

Zawartość pliku tekstowego Readme

Plik tekstowe Readme zawiera informacje wprowadzone w ostatniej chwili oraz detale, które nie zamieszczono w poniższej instrukcji.

Instalacja DirectX5™

Zanim rozpoczniesz grę, będziesz musiał poprawnie zainstalować DirectX5™. Zaznaczając kolejne opcje w menu instalacyjnym DirectX5™, bezproblemowo przejdziesz proces instalacji.



Odinstalowywanie MotorHead

Wybierając tę opcję uaktywniasz program Uninstall Shield, który pokieruje Tobą przez proces odinstalowywania MotorHead z twojego komputera.

Quit

Wybór tej opcji zamyka i powoduje wyjście z menu instalacji MotorHead.

URUCHAMIANIE PROGRAMÓW POD WINDOWS® 95

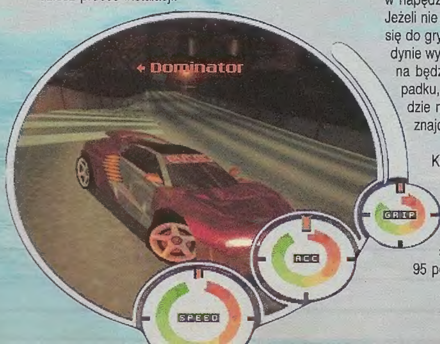
By uruchomić grę, wybierz MotorHead z menu START/PROGRAMS/MOTORHEAD lub kliknij na ikonie MotorHead.exe, która znajduje się pod adresem, który określiłeś podczas instalacji gry. Uruchamiając grę pod Windows® 95, lepiej nie mieć innych aktywnych aplikacji w tle.

Menu instalacyjne gry będzie uaktywniać się ilekroć płyta CD Motorhead znajdzie się w napędzie CD ROM. W związku z tym możesz każdorazowo wybrać dowolną ze wspomnianych wcześniej opcji. Odinstalowanie gry jest również możliwe z poziomu Windows, poprzez menu Start/Ustawienia/Panel Sterowania/Dodań/Usuń programy (Control Panel/Add/Remove Programs). Kliknij wówczas ikonę Dodaj/Usuń Programy i wybierz Motorhead z listy aplikacji, które będą zamieszczone w oknie.

Instalowanie i uruchamianie trybu Multiplayer

Jeżeli masz tylko jedną kopię gry MotorHead, to nadal możliwe jest granie kilku osób w trybie Multiplayer. Koniecznie zainstaluj grę na każdym z komputerów, postępując zgodnie z wcześniejszymi instrukcjami znajdującymi się w powyższym podręczniku. Mając płytę CD w napędzie możesz dołączyć się lub ustanowić sesję. Jeżeli nie masz płyty w napędzie i tak możesz dołączyć się do gry lub ustanowić ją samemu. Konieczny jest jedynie wybór instalacji gry w trybie Multiplayer. Dostępna będzie wówczas jedynie gra Multiplayer i w wypadku, gdy dysponujesz tylko jedną płytą, brak będzie muzyki. Szczegóły dotyczące opcji Muliplayer znajdziesz w kolejnych sekcjach instrukcji.

Kiedy grasz w grę Multiplayer, korzystając z protokołu IPX, wszyscy uczestnicy sesji muszą również korzystać z tego samego Network Protocol Frame Type. Konieczna jest kontrola, czy komputery widzą się nawzajem poza siecią. Odnoś się do dokumentacji Windows® 95 po dalsze szczegóły.



W wypadku połączenia poprzez Serial port lub Modem, konieczne jest ustawienie kilku parametrów. Podczas pierwszego połączenia w oknie dialogowym zostanie zaprezentowanych kilka opcji:
Serial Check twojego Serial'a i Port Settings: łączy dwa komputery razem, używając standardowego kabla null-modem. Zajrzyj do instrukcji obsługi komputera, by znaleźć poprawny BAUD RATE.
Modem Set-up twojego Modem Type, COM Port, Baud Rate i Ini. Zapoznaj się z instrukcją użytkownika twojego modemu. Jeśli jesteś w cyfrowej centrali telefonicznej, wybierasz TONE, jeżeli analogowej, wybór: PULSE.

Konfiguracja mouse, sound&network

Konfigurowanie myszy, dźwięku i sieci odbywa się pod kontrolą Windows® 95. By ustawić wspomniane komponenty, wejdź do Ustawienia/Panel Sterowania. Windows® jest znakiem handlowym zastrzeżonym przez Microsoft.

Poszukiwani Kierowcy

Światowej klasy teamy szukają nowych kierowców, by skompletować Transatlantic Speed League; najszybsze, najbardziej trudne mistrzostwa, jakie organizowane są na świecie. Jeżeli jesteś maniakiem szybkości z żyłką hazardu i pewnością własnej nieśmiertelności, nadasz się. Czy jesteś gotowy do High Velocity Entertainment?

MENU GRY

Menu gry udostępnia niezbędne opcje i ustawienia, wliczając w to typ trasy, czy też preferencje gry. Zanim zaczniesz grę, zapoznaj się z poniższymi informacjami dotyczącymi menu gry.
Aby podświetlić opcję w granicach menu, należy użyć kursora myszy. Po wyborze określonej opcji, naciśnij ENTER. Do wyjścia z menu skorzystaj z klawisza Esc. Wszystkie informacje dotyczące kontroli gry, są opisane w odniesieniu do klawiatury. Alternatywne urządzenia kontroli, jak np. Joystick czy Mysz również mogą być używane. Aby zapoznać się ze szczegółami, zajrzyj do Control Options.

Quick Race (Szybki Wyścig)

Quick Race umożliwia start w wyścigu z ustawieniami gry z poprzedniego wyścigu. Aktualne ustawienia Quick Race wyświetlane są u dołu ekranu.

Single Race (Pojedyńczy Wyścig)

Single Race umożliwia wybór którejkolwiek trasy i samochodu. Track Selection oraz Car Selection zostaną wyświetlone na ekranie, umożliwiając ustawienie opcji dla tego wyścigu.
Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji Additional Game Menus.

League Race (Wyścigi Ligowe)

Zostać mistrzem Transatlantic Speed League to główny cel tych wyścigów. W menu League Race znajdują się następujące opcje:

Continue League
wybór tej opcji pozwala kontynuować rajd w wybranej wcześniej lidze.

View Stats
umożliwia przejrzenie statystyk z aktualnie wybranej konkurencji (łącznie z Twoimi wynikami).

Select League
wybór określonej ligi.

New League
ta opcja pozwala zacząć nową ligę pod innym nazwiskiem. Wprowadź nazwisko i potwierdź klawiszem ENTER. Możesz teraz wybrać nową ligę z Select League.

Delete League
ta opcja usuwa poprzednio rozpoczęte ligi.

Przed każdym wyścigiem w lidze, będziesz wybierać samochód w Car Selection. Zajrzyj do Additional Game Menus, by poznać więcej szczegółów.

Wszyscy kierowcy w grze będą ścigać się, by osiągnąć możliwie maksymalną pozycję i co z tym związane - ilość punktów. Punkty te przyznawane są każdemu kierowcy w zależności od jego pozycji na mecie:

1 miejsce 12 Punktów	5 miejsce 4 Punkty
2 miejsce 10 Punktów	6 miejsce 3 Punkty
3 miejsce 8 Punktów	7 miejsce 2 Punkty
4 miejsce 6 Punktów	8 miejsce 1 Punkt

Cała liga składa się z trzech divisions. Kiedy pierwszy raz startujesz w nowej lidze, wejdziesz do Division-3. Stąd możesz awansować do Division-2, a następnie Division-1. Aby wygrać ligę i awansować, musisz ukończyć wyścig na pierwszym lub drugim miejscu w każdym z rajdów. Masz możliwość uzyskania tytułu TSL Championship i nagrody w postaci specjalnego bonusu. Jeżeli będziesz kończył rajdy na siódmej lub ósmej pozycji, będziesz ponownie musiał zakwalifikować się do ligi.

Każda divisions w mistrzostwach składa się z zestawu rajdów na określonych trasach i z wybranymi samochodami. Przechodząc do kolejnych divisions, trasy i twoi oponenci stają się co raz bardziej wymagający.



Division 3

składa się z dwóch tras:

GOLDBRIDGE - Pierwszy rajd, który daje ci doskonałą okazję do przetestowania wybranego przez ciebie wozu. Krótka, szybka trasa z parą ostrych zakrętów. Interesująca wizualnie sceneria, przyciąga wzrok.

RED ROCK - Zakurzona, pustynna, szybka trasa. Łagodne zakręty są jednak dość niebezpieczne, jeżeli jednocześnie znajdzie się na nim kilka aut.

Division 2

składa się z dwóch poprzednich tras plus:

NEO CITY - Labirynt miasta zmusza do ciągłej zmiany kierunku jazdy. Kombinacja szerokich, prostych autostrad i ciasnych, krętych uliczek miasta wymaga sporej uwagi i koncentracji.

ATLANTIKA - Zlokalizowana na sztucznej wyspie przy południowym wybrzeżu Francji. Atlantika to jedna z najkrótszych tras z kilkoma punktami kontrolnymi (czasowymi). Szybkie, szerokie drogi są utrudnione kilkoma trudnymi zakrętami i nagłymi przewężeniami, znajdującymi się przy nasłonecznionym nabrzeżu jachtowym.

Division 1

składa się z wszystkich czterech poprzednich tras plus:

RUHRSTADT - Zlokalizowany w porcie, niewielkiego, niemieckiego miasteczka, będzie decydującym sprawdzianem twoich umiejętności i zręczności. Trasa składa się z bardzo wąskich, usianych przeszkodami ulic, które dają mało okazji do rozwinięcia maksymalnej prędkości.

OLYMPOS - Trasa została wyznaczona wzdłuż śródziemnomorskiej linii brzegowej. Długa, ciekawa wizualnie trasa zawiedzie cię ostatecznie w góry. Niedocenienie tego toru, może skończyć się przegraną. Wbrew pozorom ma dla ciebie wiele niespodzianek w zapasie.

Kiedy zakwalifikujesz się do wyższych divisions, nowe trasy i samochody będą również dostępne w trybach Single Race i Time Attack. Zwycięstwo w Division 1 i zdobycie tytułu TSL Champion odkryje jeszcze jedną niespodziankę.

Time Attack

Umożliwia zmierzenie się z rekordem toru. W tym wypadku nie masz problemów z innymi uczestnikami rajdu - jedziesz sam. Ekrany Track Selection i Car Selection pojawią się przed statystyką rajdu. Zajrzyj do Additional Game Menus po szczegółowe informacje.

Ghost Mode

Pozwala na obejrzenie poprzednio rejestrowanego rajdu w trakcie obecnego wyścigu. Na trasie pojawi się po prostu "duch" Twojego auta. Zderzenie z duchem nie powoduje żadnych konsekwencji, ale dzięki temu, że możemy obserwować swoje poprzednie poczynania, wiemy czy jedziemy w tej chwili lepiej. Aby móc skorzystać z tej opcji konieczne jest wcześniejsze zarejestrowanie wyścigu. Użyj opcji Record Race w Track Selection. Kiedy wejdziesz w menu Ghost Mode, zobaczysz dwie dalsze opcje i listę twoich poprzednio rejestrowanych wyścigów:

GHOST RACE - Pozwala dołączyć do poprzednio zarejestrowanego wyścigu. Główna różnica między tą opcją, a normalnym wyścigiem polega na tym, że inne pojazdy będą "duchami". Nie możesz się z nimi zderzyć, ale będziesz je widział. Umożliwia to ćwiczenie swoich umiejętności.

REPLAY RACE - Umożliwia obejrzenie któregokolwiek z zapisów, bez konieczności uczestnictwa w wyścigu.

MULTIPLAYER

Opcja Multiplayer umożliwia zabawę maksymalnie ośmiu graczom w jednej grze, gdzie każdy z uczestników będzie korzystał z własnego komputera. Komputery mogą korzystać z połączenia poprzez Ipx, Tcp/Ip, Serial lub Modem. Zanim rozpoczniesz grę, upewnij się, że masz zainstalowane konieczne drivery. Przeczytaj Installing And Running Multiplayer Games. Kiedy zainicjujesz grę multiplayer, jeden komputer jest serwerem. Pozostałe siedem komputerów powinno dołączyć się do sesji ustanowionej przez komputer-serwer. W menu Multiplayer znajdują się dwie opcje do stworzenia sesji lub dołączenia do już istniejącej.

Create a Session

Wybierz Create a Session, postępuj krok po kroku zgodnie z instrukcją, by ustanowić grę w trybie multiplayer:

1. Zaznacz i wybierz Siession Name. Wprowadź nazwę waszej gry multiplayer, naciśnij ENTER, by kontynuować.
2. Jeżeli chcesz ograniczyć dostęp do sesji multiplayer, możesz wprowadzić własne hasło, korzystając z Session Password. Aby inni uczestnicy mogli dołączyć do gry, będą musieli wprowadzic zdefiniowane przez Ciebie hasło.
3. Opcja Protocol umożliwia wybór połączenia. By zmienić ustawienia, zaznacz określony typ połączenia. By skorzystać z danego połączenia, konieczna będzie zmiana kilku ustawień. Szczegółowe dane znajdziesz w Installing And Running Multiplayer.
4. Skoro wszystkie opcje zostały ustawione poprawnie, wybierz i zaznacz Create Session, by uruchomić grę.

Join An Existing Game

Wybierz opcję Join An Existing Game, by dołączyć do istniejącej sesji gry MotorHead:

1. Po pierwsze będziesz potrzebował zaznaczyć i wybrać typ połączenia z dostępnej listy. Po określeniu typu połączenia, komputer zażąda kilku ustawień. Zajrzyj do Installing And Running Multiplayer Games, by zapoznać się ze szczegółami.
2. Skoro masz określony typ połączenia, komputer rozpocznie poszukiwanie game-serwera. Zostanie wyświetlona lista dostępnych sesji. Zaznacz sesję, do której chcesz dokooptować i naciśnij ENTER.

Racing In The Multiplayer Game

Skoro utworzyłeś grę lub dołączyłeś do istniejącej zostaną wyświetlone opcje i ranking trybu multiplayer. Serwer musi poczekać, aż wszyscy uczestnicy gry się dołączą. Kiedy to się stanie ich imiona zostaną wyświetlone na dole ekranu. Oprócz nicka zostanie wyświetlona informacja o typie samochodu, skrzyni biegów, nazwie teamu i numerze startowym gracza (oraz aktualne wyniki każdego z graczy). Punkty są przyznawane po ukończeniu każdego wyścigu. Serwer definiuje ustawienia gry każdej sesji. Służą do tego klawisze funkcyjne:

F1	- wybór spośród dostępnych tras
F2/F3	- zmiana ilości okrążeń w danym wyścigu
F4	- wyczyszczenie tabeli wyników multiplayer
F5	- start wyścigu multiplayer
F6	- wybór trybu gry.

Możliwy jest wybór jednego z dwóch wariantów stylu gry. Normal game jest prostym wyścigiem, gdzie trzeba zaliczyć określoną ilość okrążeń. Eliminator game jest nieco utrudniony. Gdy pierwszy samochód zaliczy punkt kontrolny, czas zaczyna być odliczany od zera. Inni gracze muszą przejechać przez ten sam, zanim skończy się odliczanie. W innym wypadku zostaną zdyskwalifikowani.

Każdy gracz może zmienić swój model samochodu oraz skrzynie biegów i przetransportować go na tor w trakcie wyścigu:

F6	- wybór spośród dostępnych aut
F7	- wybór Auto lub Manual - automatyczna lub ręczna skrzynia biegów

Zanim serwer uruchomi wyścig, dzięki opcji Chat Room możliwe jest wyświetlenie dowolnego tekstu na ekranach graczy. Wpisz wiadomość za pomocą klawiatury i wciśnij ENTER, by wysłać ją do wszystkich uczestników. Jeżeli dostaniesz wiadomość, zostanie ona wyświetlona wraz z imieniem osoby, która wysłała tekst. Skoro wszyscy będą gotowi, można uruchomić grę przez F5 na klawiaturze.

RANKINGS

Ranking dostarcza szeregu tabel. Zawiera najlepsze czasy wszystkich tras we wszystkich trybach gry. W każdej z tych tabel umieszczono takie dane, jak: imiona kierowców, marki ich samochodów, najlepszy czas

okrążenia i końcowy czas, w jakim kierowca ukończył wyścig.
Przycisk pomiędzy tabelami służy do przemieszczania się wśród nich. Uwzględniono tu rodzaje wyścigów, trasy, ilość okrążeń i stopień trudności gry. Użyj kursora (n), by zaznaczyć kolumnę, a jeszcze raz, by zaznaczyć jedną z tych opcji. Jeżeli zaznaczysz określoną opcję w tabeli, zmieni się zgodnie z życzeniem, ukazując najlepszy czas. Aby wyjść z menu Rankings, wciśnij ESC.

OPTIONS

Umożliwia ustawienie opcji dostępnych w granicach gry.

Personal Options

Możesz zmienić Player's Name i Team Name. Wprowadzasz nowe imiona zawodników i drużyn za pomocą klawiatury. Pod klawiszami od 0 do 9 możesz wprowadzić własne wiadomości, które będziesz wysyłał w trakcie gry do innych uczestników zabawy.
Dalej możesz zdefiniować kolor Teamu oraz trzy kolory na auta. Zaznacz jedną z wybranych opcji, a następnie wciśnij klawisz (n), by wybrać jeden z dostępnych kolorów. Kiedy będziesz usatysfakcjonowany z wyniku, wciśnij ESC, by opuścić menu.

Graphic Options

Znajdziesz tu listę opcji odpowiadających za ustawienia graficzne MotorHead. Określisz kartę graficzną, wybierzesz rozdzielczość i ilość detali w trakcie gry. Naciśnij kursor, by zaznaczyć te opcje, a następnie wciśnij n, by wybrać żądane ustawienia. Kiedy ustawienia zostaną zmodyfikowane, wciśnij Esc, aby opuścić to menu.

Control Options

W tym menu umieszczono opcje umożliwiające zmianę obłożenia klawiszy gry. By zredefiniować obłożenie przycisków, użyj n do wyboru listy. By dokonać zmiany, wciśnij ENTER. Po zakończeniu procesu, wciśnij ESC, by wyjść z menu.

Sound Options

Ustawienia dźwiękowe i muzyczne w grze. Możesz zmienić poziom natężenia dźwięku
Sound FX i Muzyki. Znajduje się tu ponadto kilka opcji CD. Loop CD Music umożliwia zapętlenie danej ścieżki muzycznej w trakcie wyścigu. Inne opcje umożliwiają przyporządkowanie danej ścieżki muzycznej określonej trasie. Po wyborze utworu z listy, wciśnij ENTER, by odtwarzać wybraną ścieżkę. Aby wyjść z menu Sounf Options, wciśnij ESC.

Difficulty

Umożliwia ustalenie poziomu trudności gry, tak, aby nawet niewprawny kierowca miał szansę ukończyć grę. Po zaznaczeniu wybranej opcji, wciśnij ENTER.

CREDITS (INFO O AUTORACH)

Wybór tej opcji pozwala dowiedzieć się kto jest producentem gry, poznać nazwiska osób, które pracowały nad MotorHead.

ADDITIONAL GAME MENUS (MENU DODATKOWE)

TRACK SELECTION

To menu umożliwia zdefiniowanie kilku opcji dla trybu Single i Time Attack:

Track

Umożliwia wybór trasy. Obejrzysz zdjęcie i mapę dostępnych torów. Wśród prezentowanych torów niedostępne będą te, które wymagają zakwalifikowania się do Transatlantic Speed League.

Laps

Pozwala na ustalenie liczby okrążeń w wyścigu.

Catch Up

Kiedy ta opcja będzie aktywna (ON), komputerowe samochody będą dostosowywać się do poziomu jazdy użytkownika. Oznacza to, że o ile nie radzisz sobie i jedziesz źle inne wozy zwolnią, dając ci tym samym szansę na zwycięstwo. To działa również w odwrotną stronę. O ile wyraźnie prowadzisz, pozostałe wozy lekko przyspieszą.

Record Race

Uaktywnienie tej opcji (ON) sprawi, że każdy wyścig zostanie zapisany i może być wykorzystany w trybie Ghost Mode. Kiedy wyścig się skończy pojawi się pytanie; czy chcesz dokonać zapisu wyścigu na twardym dysku. O ile się zdecydujesz, wprowadź nazwę dla zarejestrowanego nagrania. Gdy wejdziesz do menu nagrań Ghost Mode, pojawi się w nim nowa pozycja.

CAR SELECTION

Dokonasz wyboru auta, którym pojedziesz w wyścigu:

Car

menu z dostępnymi modelami aut. Auta różnią się pomiędzy sobą wyglądem, parametrami technicznymi, sposobem zachowania na drodze. W specjalnym oknie zostaną wyświetlone trzy parametry charakteryzujące każdy wóz: Top Speed, Acceleration, Grip (największa prędkość, przyspieszenie, przyczepność). Nowe samochody zostaną udostępnione, gdy zakwalifikujesz się do wyższej divisions.

Transmission

wybór pomiędzy automatyczną, a ręczną skrzynią biegów.

Car Horn

pozwala wybrać jeden z kilku proponowanych sygnałów dźwiękowych (klakson).

RACE TIME (WYŚCIG Z CZASEM)

W tym trybie gry gracz zmierzy się przede wszystkim z czasem. Musi skompletować wszystkie okrążenia tak szybko, jak to jest możliwe. Można wybrać wariant z kilkoma przeciwnikami, co jest o tyle opłacalne, że pozwala zdobyć cenne punkty do rankingu. Startujesz z ostatniej pozycji z wyjątkiem League i Multiplayera. W tych wyścigach twoje miejsce na mecie determinuje pozycję startową w następnym wyścigu. Lepszy wynik na mecie, dalsze miejsce startowe.

1. Speed, Current Gear, Engine Rev Counter (szybkość, aktualny bieg, obroty silnika)
2. Total Race Time, Current Lap Time, Best Lap Time (całkowity czas wyścigu, czas ostatniego okrążenia, najlepszy czas okrążenia)
3. Lap Number (które okrążenie)
4. Current Race Position (aktualne miejsce w wyścigu)
5. Track Map (mapa trasy)

Podczas wyścigu na ekranie znajdują się powyższe dane. Można zmienić lub zmniejszyć ich ilość na ekranie poprzez modyfikacje w Graphic Options.

IN-GAME CONTROLS (STEROWANIE)

Wszystkie zmiany dotyczące obłożenia klawiszy i wyboru kontrolera (np. joystick) można dokonać w Control Options. Kiedy pierwszy raz instalujesz grę, ustawienia są następujące:

Cursor Key ←	Zwrot w lewo
Cursor Key →	Zwrot w prawo
Cursor Key ↑	Przyspieszenie
Cursor Key ↓	Hamulec/Wsteczny
S	Bieg w górę
A	Bieg w dół
SPACE BAR	Klakson
LEFT SHIFT	Hamulec Ręczny
LEFT CTRL	Spójrz do tyłu
ESC	In-Game Options menu
F1	Kamera wewnętrzna
F2	Kamera zewnętrzna
F3	Kamera TV
F4	Przełącznik kamery na następny wóz
TAB	Tabela pozycji w rajdzie
Numery **1** od **0**	Wysyłanie wiadomości tekstowych (jedynie w trybie Multiplayer)

DRIVING TECHNIQUE (TECHNIKA JAZDY)

TSL Championship łączy odmienne dyscypliny wyścigów, rozgrywając się na szerokich autostradach i jednocześnie w wąskich i krętych ulicach miasta. Ten rodzaj wyścigów wymaga doświadczenia i umiejętności w prowadzeniu auta w różnorodnych i zdecydowanie odmiennych techniczne trasach.
Zanim wyruszyć, musisz dowiedzieć się jak kierować swoim autem ze wskazaniem na umiejętność wyciskania wszystkich soków z silnika. Spróbuj przejechać całą trasę dookoła na pełnej szybkości. Musisz nauczyć się, kiedy auto traci przyczepność z podłożem, w jakich chwilach najłatwiej jest stracić nad nim kontrolę - umiejętne manewrowanie kierownicą pozwala na wyprowadzenia auta z poślizgu bez zmniejszania szybkości. Konieczna jest jednak praktyka i uważna analiza zachowania każdego auta. Musisz poczuć jak pracuje skrzynia biegów i kiedy automat wybiera wyższy bieg, umiejętnie przycisnąć gaz. Jeżeli zrobisz to zbyt gwałtownie, auto może "uciec". Z kolei zbyt opieszała reakcja to strata cennych sekund. Właściwej w czasie reakcji i płynnego zwiększania prędkości po prostu trzeba się nauczyć. Inną umiejętnością, którą będzie trzeba nabyć jest ścinanie zakrętów. Pamiętaj, że każde blokowanie kół drastycznie zmniejsza twoją prędkość. Ucz się pokonywać zakręty, ograniczając nieco prędkość, a nie hamując. Kolejnym ważnym aspektem jest analiza toru. Każda trasa ma niebezpieczne, specjalnie utrudnione fragmenty, gdzie konieczna jest wzmożona uwaga. Bez mapy pułapek, zakrętów, szybkich prostych w głowie nie ma co marzyć o mistrzostwie. Tak więc konieczne jest każdorazowe, dokładne zapoznanie się z trasą.

FINISHING THE RACE (ZAKOŃCZENIE WYŚCIGU)

Po każdym wyścigu pojawia się tabela Race Results. Możesz sprawdzić tu swoich konkurentów i obejrzeć ich czasy. Wszystkie przyznane punkty oraz punktację generalną wyświetlono w tabeli ligowej.

IN-GAME OPTIONS (OPCJE DOSTĘPNE W CZASIE GRY)

Opcje, które są dostępne, gdy gra jest w toku. In-Game Options menu pojawia się po wciśnięciu ESC. Wciśnij ENTER, by którąć wybrać.

CONTINUE RACE

Pozwala na przerwanie wyścigu i powrót do niego.

RESTART RACE

Przerywając aktualny wyścig, rozpoczyna go od nowa. Ta opcja jest niedostępna w league races.

GFX OPTIONS

Dotyczy opcji graficznych.

SOUND OPTIONS

Pakiet opcji dotyczących tła dźwiękowego i muzycznego.

QUIT TO MENU

Wyjście do menu.



producent: Delphine Software
platforma: PC

Darkstone

Przystępując do opisu muszę ostrzec czytelnika i gracza,że podejnuje działania mogące mieć kondekwencje wykraczajęce poza ogólnie przyjęte ramy.Gra ma to do siebie, że wciąga niczym Maelstrom. Znajdziesz się, przyjacielu, w sytuacji w której sam tkwiłem przez kilkanscie ładnych dni. Jeszcze kilka komnat w lochach... jeszcze jeden poziom... co jest za tymi drzwiami... puszczajcie mnie, do diabła... psiakość, gdzie ja jestem... skąd mi się wzięła ta koszula z długimi rękawami, i gdzie tu są klamki? Pamiętaj... zostałeś ostrzeżony!

Rozpoczynając grę, możesz wybrać dwie postaci. Zastanów się dobrze, kogo wybierzesz, bo od tego w dużej mierze będzie zależała dalsza rozgrywka.

Wojownik (WARRIOR)

Najlepsi rodzą się w lasach Ardyl. Od dzieciństwa się zaprawiają (nie tym, czy myślisz, brzydalu!) w ciężkiej sztuce przetrwania. Potrafią przeżyć w piekielnie nie sprzyjających warunkach, pokonać bestię gołymi dłońmi, osobliwie nienawidzą goblinów i kościejów. Kończą zwykle karierę jako najemnicy lub nauczyciele sztuki walki. Są bardzo silni i wytrzymali, potrafią - jak czajaki półkliwe - cierpliwie czyhać godzinami, by znienacka runąć na ofiarę. Jedyną ich słabością jest silna niechęć do magii, którą uważają za sprawę niegodną prawdziwego mężczyzny. Wolą walić, ciąć i palić niż, podchodząc do dziewczęcia, użyć zaklęcia...

Amazonka (AMAZON)

Dzikie wojowniczki zamieszkujące Ardyl. W młodym wieku poświęca się je Matce i wkrótce stają się doskonałymi wojowniczkami, które nie ustępują ani przed siłą fizyczną, ani przed magią. Szkolone są tak, by brak owej siły fizycznej kompensować zręcznością i gibkością. Matka wymaga od nich nieustannych ćwiczeń, w których rozwijają coraz bardziej odwagę, zuchwałość i dzikość, dorównując każdemu wojownikowi. Uwielbiają zakradać się do jam goblinów i przynosić stamtąd trofea w postaci uciętych goblinich... powiedzmy, głów. Przewagę w walce daje im szybkość, pozwalająca na uprzedzanie ciosów wroga - i zajadłość. Doskonale walczą mieczami i łukami, rzadko posługują się magią.

Czarodziej (WIZARD)

Najwybitniejsi czarodzieje pochodzą z Marghor. Wedle tradycji wielcy czarodzieje tam właśnie zawsze poszukiwali utalentowanych młodzików, którzy w przyszłości zostawali magami. Niełatwo być magiem - lata studiów kończą się zazwyczaj utratą bystrości wzroku, od ślęczenia nad księgami, spory jest też odrzut odpadów w procesie samoczynnej eliminacji - wezwane przy pomocy czarodziejskich inkantacji, demony bardzo tego nie lubią i często, gęsto obrywają początkującym magom to i owo, co zazwyczaj fatalnie się kończy. Ostatnio wieże czarodziejów zostały wyburzone przez jaszczoroludy i szczurolaki. Ci jednak magowie, co przetrwali, stali się prawdziwymi mistrzami, co niejedno potrafią... i lepiej z nimi nie zaczynać.... brak siły fizycznej kompensują czarami i wierzcie mi, nie wolno lekceważyć żadnego maga...

Czarodziejka (SORCERESS)

Niewiele o nich wiadomo - niektórzy twierdzą, że są podopiecznymi bogini Kaliby, inni, że same szkolą się w magii na mrocznych polanach w Marghor. •ródłem mocy jest sama natura. Wykorzystują do swoich zaklęć rozmaite rośliny. Najgorsze jednak jest to, że potrafią się przemieniać w Wilkołaki - na poły kobiety, na poły ogromne wilczyce. Ostatnio, co prawda, jaszczury i szczurołaki powycinały rośliny, z których czarodziejki warzyły swoje konkokcje, dziewczyny musiały więc poszukać schronienia we wioskach. Trochę im wieśniacy nie ufają, ale niewiele się tym czarodziejki przejmują... i nadal szukają swoich roślin.

Mnich (MONK)

W przeszłości, zanim nadeszły lata mroku, wiele powstało w Omar klasztorów i eremów. Posyłano do nich młodych ludzi, którzy spędzali lata na modlitwach, medytacjach i ćwiczeniach rozmaitych sztuk walki. Nie tak biegli, jak wojownicy, nauczyli się jednak rozmaitych sztuk magicznych, czym kompensują mniejszą zręczność w używaniu broni. Ich ulubionym orężem stały się wszelkiego rodzaju długie pałki. Co prawda niewielu ich pozostało - klasztory padły pod naporem nie wiedzieć skąd przybyłych wyvernów. Są wysoko cenieni jako towarzysze, bo znają się na sztuce uzdrawiania.

Kapłanka (PRIESTESS)

Jak w przypadku mnichów, kapłanki poświęcają życie religii, a także studiowaniu sztuk walki i magii. •ródłem ich siły jest wiara i przeświadczenie, że walczą w imieniu bogów. Są jak latarnie Światłości i Sił Życia. Pomagają biedakom, zwalczają złodziejstwo i leczą chorych.

Zabójca (ASSASSIN)

Aby zdobyć środki do życia, zabójcy uwalniają od dóbr doczesnych rozmaitych kupców i bogaczy. Od dzieciństwa uczą się skradać i robią podczas tego mniej hałasu, niż cień motyla na puchowej kołdrze. Są podstępni, zręczni i z lubością posługują się wszelkiego rodzaju orężem w dal ciskanym - w rzutach nożem czy rozgwiazdą nie mają sobie równych. Potrafią zabić wroga, zanim ten sięgnie po miecz. Nie żywią też uprzedzeń do magii i potrafią się nią nieźle posługiwać.

Złodziej (THIEF)

Zgromadzeni w niesławnej Gildii Złodziejów, szkolą się w niej i doskonalą w swoim brzydkim fachu. Ulubioną ich rozrywką są włamania do rezydencji magnackich, gdzie kradną wszystko, co wartościowe, nie przybite do podłogi i co nie wieje na drzewo. Doskonali w zabijaniu wartowników, których pozbywają się przy pomocy proc, łuków, czy broni miotanej. Niebezpieczni w walce wręcz i na odległość.

Miasto

U wejścia do miasta spotkasz strażnika, który służył jako przyboczny u twego ojca. Rozmawiaj z nim dość często, podpowie ci sporo w sprawach dotyczących przetrwania i sposobu prowadzenia walk. Na początku gry przydzieli ci swego pomocnika, Murraya, który cię oprowadzi po miasteczku. I przedstawi jego mieszkańcom, takim jak:

Kowal (BROTHER THE BLACKSMITH)

Możesz u niego kupować lub sprzedać wszelaką broń, naprawiać uszkodzoną lub doskonalić naprawioną. Sporo rozmaitego żelastwa znajdziesz w lochach - nie zostawiaj go tam, tylko zabieraj i zanoś na sprzedaż.

[illegible]

Miejski mag i cyrulik, uzdrawia i uwalnia od przekleństw (za darmo), a także (za odpowiednią opłatą) identyfikuje nieznane artefakty i broń.

Oberżysta (PERRY THE PUBLICAN)

Prowadzi sklep ogólnospożywczy i gospodę z noclegami. Możesz też u niego kupić pochodnie. Nocleg kosztuje 100 sztuk złota, ale Perry ma miękkie serce i jeżeli masz kłopoty z gotówką, możesz odpocząć za darmo. Inna rzecz, że odpoczywać możesz i gdzie indziej - na przykład w lochach, po uprzednim zamknięciu drzwi. Prawdziwemu bohaterowi śpi się najbardziej słodko przy trupie powalonego potwora.



LARSAC THE USURER

Chodzący bankomat, który może dla ciebie przechowywać pieniądze (zajmują miejsce w plecaku!). Reguluje rachunki za ciebie - dopóki masz coś na koncie, nie musisz się obciążać gotówką. Pamiętaj o tym, by obie postaci miały u Larsaca konto, bo jeśli twój kompan zginie, a ty nie masz forsy przy sobie, to nic nie kupisz. Co prawda, Larsac mógłby obracać forsą, by przynosiła ci zysk, ale nie wymagajmy za wiele.

Mistrz Elmeric (MASTER ELMERIC)

Możesz u niego kupić eliksiry, pergaminy i magiczne księgi - sprzedać też możesz, choć drań zdziera skórę, aż piszczy - chyba że nauczysz się targować. Im wyższy masz poziom w sztuce targowania, tym mniej Elmeric na tobie zarobi. Sprzedaje też wszelkiego rodzaju talizmany, magiczne pierścienie i inne takie badziewie. Można też u niego ponownie "naładować" magiczny oręż.

Mistrz Balain (MASTER BALAIN)

Zaglądaj do niego jak najczęściej, jest drogi, ale się opłaci. Nauczy cię wielu rzeczy, które ułatwią ci życie (niektóre z umiejętności dostarczą ci sporo uciechy).

Pole Treningowe (TRAINING GROUNDS)

Wiadomo. Możesz bezkarnie poćwiczyć szaleństwa antyekologiczne (każdy potwór ma swoją niszę życiową), wybijając potwory, zakłócasz równowagę ekologiczną.





Na północ od miasta leży

Ardyl

Kiedyś ojczyzna wojowników, obecnie nękana przez gobliny i kościeje. Tu i ówdzie trafiają się jadowite pająki.

Marghor

Mieszkali tu potężni czarodzieje. Z nieprzyjaciół natkniesz się tu na Amazonki - traktują nieprzyjaźnie wszystkich, co nie są Amazonkami, chodzi o jaszczury i szczurołaki. Wszyscy wrogowie lubią tu broń miotaną. Dobrze jest przed wyprawą do Marghor, zaopatrzyć się w łuk.

Omar

Był domem mężów pobożnych i świątobliwych. Zbudowano tu wiele klasztorów, więc może dlatego, kiedy mieszkańców zaczęły nękać wyverny, nie miał im kto stawić czoła. Teraz w rzeczy samej pełno tu tego robactwa, dość upierdliwie walącego na odległość jadem.

Serkesh

Ziemia jałowa, pełna wężów i ogromnych pająków - a także pajączków pomniejszych. Często gęsto trafiają się też tu skorpiony, dlatego wybierając się do Serkesh nie zapomnij o zabraniu kilku odtrutek. Drogi są też nawiedzane przez opryszków i wszelkiego rodzaju zwolenników TMNJiN (Transakcji Majątkowych Nagłych, Jednostronnych i Niedobrowolnych).

Podczas gry będziesz znajdował rozmaite pergaminy z zaklęciami i magiczne księgi. Możesz je sprzedawać, możesz się też ich nauczyć i używać samemu. Abyś mógł je ocenić, podajemy -

Wyjaśnienia dotyczące zaklęć

ABSORPTION
Pochłania podczas walki siły życia wroga. Używający tego czaru gracz, może sobie podbić ilość punktów życia.

ANTIDOTE
Uzdrawia postaci, które podczas walki zostały ugodzone jadowitym żądłem czy kłem. Nie ma pośpiechu z zażywaniem odtrutki - żadna trucizna w świecie Darkstone nie zabija błyskawicznie.

BERSERKER
Na pewien okres czasu wzmaga siłę postaci oraz szybkość i zręczność w posługiwaniu się bronią. Może też dodać nieco punktów życia.

CONFUSION
Wtrąca nieprzyjaciela w kompletne ogłupienie i sprawia, że atakuje swoich kompanów.

DEATH DOME
Stwarza wokół postaci ochronną kopułę - każdy, kto próbuje się przez nią przedrzeć, dostaje w gruczoły.

DETECTION
Pomaga wykryć magiczne obiekty, które otacza wtedy błękitny nimb.

FIREBALL
Wali ognistymi kulami. Bardzo widowiskowe.

FLAMETHROWER
Miota we wrogów wielkim płomieniem.

FOOD
Dostarcza twojej postaci pożywienia.

FORGETFULNESS
Sprawia, że możesz na krótko zapomnieć o zaklęciach potworów, które też zapominają o przygotowanych zaklęciach.

HASTE
Pozwala ci na bardzo szybkie poruszenia.

HEAL
Uzdrawia ciebie samego.

INVISIBILITY
Sprawia, że animowana przez ciebie postać jest dla wszystkich niewidzialna - choć mogą ją zdradzić ślady stóp.

INFRAVISION
Pozwala bohaterowi lepiej widzieć w mroku.

INVOCATION
Wzywa ognistego golema, który atakuje twoich wrogów.

LIGHT
Stwarza świetlistą aurę wokół twojej postaci - jej intensywność zależy od poziomu doświadczenia twego bohatera.

LITANY
Litania uzdrawia otrutych.

MAGIC BOMB
Podobna w działaniu do miny - wybucha przy zetknięciu z nieprzyjacielem albo po pewnym czasie. Tego zaklęcia można używać, aby eksplodować skrzynie i beczki, by samemu nie zostać niekiedy porażonym wybuchem pułapki. Uwaga: - Możesz przerzucać bomby przez ściany, za którymi są potwory.

MAGIC DOOR
Tworzy magiczne drzwi, które pozwalają przenosić się błyskawicznie z lochu do miasta i z powrotem.

MAGIC ARROW
Miotanie magicznymi pociskami.

PANIC
Wywołuje panikę w szeregach nieprzyjaciół.

POISON CLOUD
Wytwarza zieloną chmurę, trującą każdego, kto podejdzie.

REFLECTION
Odbija pociski lub zaklęcia w stronę miotacza.

RESURECTION
Pozwala ożywić postać, na której użyjesz tego zaklęcia.

SLOWNESS
Spowalnia ruchy wskazanego wroga, jakby mu uwiązano kamień do... no, nieważne, spowalnia go i już.

SPARK
Rzuca iskry na cel - powyżej poziomu 8-mego bardzo skuteczne.

STONE
Zamienia wskazany cel w kamień.

STORM
Odrzuca w tył nieprzyjaciół, którzy na ciebie nacierają.

TELEKINESIS
Można go użyć, by otwierać skrzynie, podnosić przedmioty lub z dala pociągać za dźwignię.

TELEPORTATION
Pozwala twej postaci przenosić się błyskawicznie z miej-

sca na miejsce - choć niektóre miejsca nie są w ten sposób osiągalne.

THUNDER
Miota we wskazanego wroga piorunem.

TRANSFORMATION
Zamienia wskazanego nieprzyjaciela w kurczaka.

WALL OF FIRE
Tworzy ścianę ognia.

Mistrz Dalasin w wiosce może cię nauczyć rozmaitych sztuk - oczywiście nie za darmo. Abyś wiedział, czego warto się nauczyć, oto -

Wyjaśnienia dotyczące **umiejętności**, jakich możesz się nauczyć u Mistrza Dalasina. Podajemy je w kolejności alfabetycznej, ale się nie przejmuj. Mistrz Dalasin sam wie, czego można nauczyć wojownika, mnicha czy Amazonkę.

CONCENTRATION
Zdolność zwiększenia - na krótki okres czasu - siły i zręczności swej postaci. Ważna podczas ciężkich bojów.

COMMUNION
Zdolność szybszej regeneracji utraconych sił psychicznych (Mana).

DEFUSING
Zdolność unieszkodliwiania pułapek.

DETECTION
Zdolność wykrywania magicznych przedmiotów.

EXORCISM
Zdolność usuwania skutków przekleństw, które na jakiś przedmiot rzucił inny gracz.

FORESTER
Zdolność zdobywania pożywienia poprzez łowienie ryb.

IDENTIFICATION
Zdolność identyfikacji nieznanych przedmiotów. Usługi Irmy nie są ci już dłużej potrzebne.

LANGUAGE
Zdolność odczytywania zaszyfrowanych wiadomości - tylko w trybie Multiplayer. Łatwiej też jest podsłuchiwać rozmowy.

LEARNING
Zdolność do szybkiego podnoszenia poziomu doświadczenia twej postaci. Szybciej osiągasz wyższe poziomy.

LYCANTHROPY
Zdolność do przemiany w Wilkołaka. Wszystkie punkty Mana idą w krzepę. Umiejętność bardzo przydatna czarodziejkom.

MASTER OF ARMS
Zdolność zwiększania szybkości ataku celności i uderzeń.

MEDICINE
Zdolność do leczenia i uzdrawiania innych. Samego siebie niestety nie uleczysz.

MEDITATION
Zdolność - na krótko - zwiększenia ilości punktów Mana.

PERCEPTION
Zdolność odkrywanie pułapek. Eksplodujące skrzynie i beczki obrysowane są czerwienią.

ORIENTATION
Zdolność wyświetlania - na krótko - mapy wszystkich rejonów i całych lochów.

PRAYER
Zdolność wzmacniania mocy zbroi twojej postaci.

RECHARGING
Zdolność ponownego "ładowania" magicznych przedmiotów.

REPAIR
Zdolność naprawy broni - często zawodzi w przypadku małego doświadczenia.

SILENCE
Zdolność skradania się bez zwracania na siebie uwagi nieprzyjaciół.

THEFT
Zdolność okradania napotykanych postaci.

TRADE
Zdolność do targowania się o ceny przedmiotów, które chcesz sprzedać lub kupić. Sprzyja szybszemu osiąganiu zysków.

GRA

Nie będziemy zawracali głowy objaśnieniami wstępnymi. Jest niedobrze, a będzie jeszcze gorzej - potężny czarodziej Draak zawarł pakt z siłami Mroku (jak zwykle!) - i tylko ty (przy naszej pomocy) możesz mu dać w tubę. Do dzieła.

Osobiście grałem kilkakrotnie, uparcie wybierając Wojownika i Maga, ale poniższe wskazówki dadzą się zastosować do wszystkich. Tekst nie podaje rozwiązania szczegółowego, tylko sposoby uporania się z kolejnymi, większymi Questami.

Przede wszystkim, wbrew temu, do czego namawiał Mickiewicz, nie mierz sił na zamiary i nie porywaj się od razu na najtrudniejszych przeciwników. Badaj dokładnie kolejne krainy - zacznij od oczyszczenia powierzchni, potem złaź do lochów i też nie pchaj się od razu na samo dno, nawet jeżeli wejście do niższego poziomu odkryjesz dość wcześnie. Rozważni żyją dłużej.

Przed wyruszeniem na wyprawę, dobrze jest poćwiczyć umiejętności na znajdującym się w miasteczku Placu Ćwiczeń. Lepiej trenować na potworach, które nic ci nie mogą zrobić niż tłuc prawdziwe, te bowiem mogą - oddać.

Gra nie należy do najtrudniejszych, i chwacko sobie poradzisz, o ile będziesz przestrzegał następujących zasad

1. Zbieraj wszystko, co ci się trafi i sprzedawaj w mieście - oręż kowalowi, magiczne artefakty i pergaminy Mistrzowi Elmericowi.
2. Za każdym powrotem do miasta odwiedzaj kowala, by dokonać - przynajmniej - napraw sprzętu.
3. Gdy tylko cię będzie na to stać, usprawniaj (Upgrade) oręż. Jest to kosztowne, ale opłacalne. Dusigrosze nie zostają bohaterami.
4. Dbaj o to, by mieć przy sobie przynajmniej 5 Healing Potions i 5 Mana Potions, a także coś do żarcia (Nie kupuj Kurczaków, zajmują sporo miejsca w plecaku). Odtrutka (Antidote) jest nieco mniej ważna, ale też miej zawsze przy sobie przynajmniej 2 fiolki.
5. Jak najszybciej naucz się zaklęcia Magicznych Wrót (Magic Door) i wracaj za jego pomocą do miasta, gdy tylko ci zacznie brakować wymienionych wyżej ingrediencji. Nie przejmuj się za bardzo upływem czasu.
6. Gdy usłyszysz radosne fanfary, dowiesz się, że znalazłeś jeden z ważniejszych przedmiotów. Obejrzyj go dokładnie, a potem przypomnij sobie, który z mieszkańców miasta ofiarował nagrodę za jego odzyskanie. Wróć, daj przedmiot (niekiedy wystarczy się tylko pochwalić) i weź forsę - tej nigdy za wiele. Jeżeli znajdziesz jakiś przedmiot, o którym nic nie wiesz (Unidentified), poproś w miasteczku Madame Irmę, by - oczywiście za opłatą - określiła, co to za przedmiot. Najczęściej rzecz się sowicie opłaca - możesz go sprzedać ze znacznym zyskiem albo zatrzymać.
7. Jeżeli padnie ci towarzysz, nie pękaj niczym czeska szklanka, tylko go wskrześ z martwych. Do tego trzeba mieć przy sobie pergamin z zaklęciem wskrzeszania z martwych (Resurection Spell). Możesz je kupić za jedyne 900 sztuk złota u Mistrza Elmerica, dobrze jest mieć taki pergamin przy sobie.
8. Wymiataj lochy do czysta, nawet jeśli wykonałeś Quest główny i masz kryształ, nie leń się, bo są przecież sprawy pomniejsze, ale opłacalne... a poza tym, lubimy zostawiać po sobie dobrze posprzątane terytorium, prawda?
9. I pamiętaj, że najlepszym przyjacielem poszukiwacza przygód jest czar SAVE GAME!
10. Co jakiś czas rób porządek w plecaku (Inventory), tak, by było w nim sporo miejsca. Nie zabieraj na wyprawy zbyt wielu napojów, bo będziesz miał kłopoty z





upychaniem w plecaku znalezisk.
11. Niektóre z potworów mają niemiły zwyczaj walenie magicznymi pociskami z daleka, dlatego dobrze jest wyposażyć jednego z bohaterów w niezły łuk.
12. Staraj się nie toczyć potyczek na otwartej przestrzeni. W razie czego wycofaj się do miejsca, gdzie będziesz mógł tłuc wrogów w miarę, jak będą starali się do ciebie



zbliżyć - stań na przykład z boku przy drzwiach i wal po dziobie wszystko, co się zza nich wychyli. Tylko w kilku wypadkach taktyka ta się nie sprawdzi - niektórzy z nieprzyjaciół, na przykład gigantyczne pająki, są za wielcy, by pójść za tobą. Wtedy mówi się trudno... Jak Mahomet nie może do góry, to góra musi przyjść do Mahometa (czy odwrotnie, sam już nie pamiętam).
13. Nie wszystko musisz dźwigać ze sobą, niczym Szerpa na japońskiej wyprawie w Himalaje (synowie Kraju Kwitnącej Wiśni lubią, by opłaceni przez nich tragarze wnosili ich pół metra niżej od szczytu Mount Everestu, a potem atakują wierzchołek z dzikimi samurajskimi okrzykami i - jakżeby inaczej! - zasypują wszystkich fotografiami świadczącymi, jak to oni dziarsko zdobywali góry). Rzecz w tym, że w świecie Darkstone'a pełno może łotrostwa, złodziejstwo jednak nie należy do utrapień nękających jego mieszkańców - co zostawisz, leży jak przyspawane. Po zdobyciu jakiegoś kryształu, na przykład, nie noś go ze sobą, bo tylko zajmuje miejsce w plecaku - zostaw go w mieście, nikt go nie ruszy. Uczciwość mieszczuchów jest aż wkurzająca.
14. Po wejściu do nowej krainy, najpierw przeprowadź Akcję Sanitarną - pokręć się po okolicy i niczym dwuosobowa katastrofa ekologiczna, wytłucz wszystkie Wraże Stwory. Do lochów złaź na końcu i to wedle porządku - nie ma się co od razu porywać na oznaczone wyższymi numerami.

Questy wybierane są przypadkowo, z wieloma się nie zetkniesz.

A oto wyliczenie Questów.

Choroba Genny

W małym obozie znajdziesz leżącą w łożu kobietę. To Genna, która - niestety - umiera. Nie wpadaj w panikę, poczekaj. Otwórz skrzynię i znajdź list, a potem pokaż go pętającemu się nieopodal Gutrickowi. No tak... Gennę otruł czarodziej Ger na polecenie Gutricka. Gutrick pójdzie z tobą do czarodzieja. Przyciśnięty do muru czarodziej da ci puchar na antidotum dla Genny i powie, że musisz znaleźć 4 kryształy światła. Kryształy są w lochach - po jednym na każdym poziomie. Na drugim poziomie jest Fontanna Światła, gdzie musisz umieścić puchar i cztery znalezione kryształy. Dostawszy odtrutkę wróć do Genny i poczęstuj ją lekarstwem. Dostaniesz jeden z siedmiu kryształów. I dobrze.

Pieśń trzcin

Trafisz nad jezioro z bębenkiem nad wodą. Zagraj na bębenku - pokaże się maleńka wróżka, która ci podpowie, jak ustawić trzcinki. Na razie nic nie kumasz, ale nie pękaj. Wejdź do lochów i zacznij szukać trzcin - za każdym razem, gdy którąś znajdziesz, usłyszysz radosne fanfary. W sumie są dwie na pierwszym poziomie, jedna na drugim, jedna na trzecim, i jedna na czwartym. Ustaw je w Inventory wedle długości. Gdy będziesz miał wszystkie, poszukaj na ostatnim, najniższym poziomie sali lśniącej zielenią. Wetknij trzciny w usta masek, od najkrótszej do najdłuższej - węże znieruchomieją na czas równy w przybliżeniu 1 minucie. Opuść deskę nad wodą (nie, nie tą o której pomyślałeś!) i wejdź do ostatniej sali. Zabij wszystkie węże i weź kryształ (w dowolnej kolejności). Trzcin nie musisz szukać - jeżeli nie lubisz węży, możesz je pozabijać i bez tych gwizdków, ale wtedy przygotuj się na ciężką robotę.

Duch Rikena i Róg Obfitości

Trafisz do wioski otoczonej palisadą, gdzie dowiesz się od wójta (mayor), że jego ludzie głodują i musisz dla nich odzyskać Róg Obfitości, który skradła im podła świnia, nie czarodziej. Zejdź do lochów - na pierwszym poziomie znajdziesz więzienie, gdzie spotkasz ducha Rikena, tego, co się wyprawił na poszukiwania Rogu i przepadł bez wieści. Zejdź poziom niżej - pośrodku jest siedziba ognistego demona, który ma Sferę Ognia. Możesz stworu zabić albo po prostu podwędzić mu sferę i uciec - zalecamy to pierwsze. Przejdź na poziom trzeci, gdzie rezyduje Golem Lodowy - i zaiwań go jak poprzedniego. Na ostatnim poziomie znów natkniesz się na ducha Rikena, który poprosi cię o obie sfery (ognia i lodu), a w zamian da Płaszcz Chmur, dzięki któremu będziesz mógł wejść do siedziby czarodzieja. Włóż Płaszcz, wejdź, zabij niemilca i weź Róg Obfitości. Wróć z rogiem na powierzchnię.

UWAGA: Róg nie na darmo zwie się Rogiem Obfitości. Każde weń kliknięcie wydaje ci 1 porcję jedzenia. Zanim oddasz Róg, zgromadź sobie zapasik, zawsze będziesz mógł tu wrócić (przed wejście do lochów, na przykład) i zabrać porcję, by odzyskać siły. Żarcie się nie psuje - ciekawe, czemu? Opłaci się, zapewniam.

Oddaj Róg wójtowi wioski, a gdy będziesz wychodził, Riken da ci kryształ. Dobra nasza!

Kamienne Kobiety.

W otoczonej palisadą wiosce pełno jest skamieniałych kobiet, a to za sprawką pewnej czarownicy, która z zazdrości o urodę (miała ją... powiedzmy, że niełatwą w odbiorze) pozamieniała kobiety w kamienie. Zejdź do lochów, na drugim poziomie znajdziesz skrzynię ze zwierciadłem. Z tym zwierciadłem zejdź na poziom czwarty, gdzie znajdziesz niejakiego Elasa. Chłop jest dość przystojny, ale klnie okropnie, bo ma zwierciadło, które wszystko zniekształca. Daj mu lusterko znalezione przez ciebie wcześniej, dostaniesz od niego to obdarzone przekleństwem. Wróć na powierzchnię i poszukaj domku wiedźmy. Daj jej to przeklęte zwierciadło - w jego powierzchni okropna morda wiedźmy będzie wyglądała znacznie lepiej (bo gorzej nie może). Wiedźma cofnie klątwę, a ty, wróciwszy do wioski, dostaniesz od wieśniaków kryształ.

Słoneczny Krzyż.

W małej otoczonej pali... - cholera, znowu! - znajdziesz kupca o nazwisku Drakus, który cię poprosi, byś dlań odzyskał artefakt - Krzyż Słońca. Czemu nie?
Zejdź do lochów - na pierwszych dwu nie masz niczego interesującego (co prawda gdzieś tu powinieneś znaleźć pergamin z cenną wskazówką, dotyczącą świątyni Kaliby i ukrytej krypty, możesz sobie jednak poradzić i bez tego.), ale się nie leń, stłucz potwory równo z posadzką i zejdź na poziom Trzeci. Jest tu klasztor mnichów Kaliby - na razie doń nie wejdziesz. Zejdź na ostatni poziom - spotkasz tu niejakiego Gondora, który każe ci przejść przez testy, pozwalające zostać uczniem Kaliby. Wszedłszy do pierwszego pomieszczenia, zobaczysz drzwi - za trzema są potwory, za jednymi skrzynia. I cztery przełączniki, otwierające drzwi. Kliknij na najniższym. Jeśli chcesz poćwiczyć rolę Potworobójcy, nic nie stoi na przeszkodzie - ale na wszelki wypadek zrób wcześniej czar SAVE. Kluczem otwórz kolejne pomieszczenie - tu Gondoor każe ci zabić przestępcę. Jeżeli to zrobisz, pojawi się kupa pająków, z którymi będziesz miał sporo roboty. Możesz kliknąć na przełączniku w ścianie - wylezie tylko kilka stawonogów. Zabij je i weź klucz. Otwórz drwi i oto masz koniec próby. Wybierz broń (najlepiej porządny miecz) i Gondoor da ci amulet, pozwalający na wejście do opactwa na trzecim poziomie. Włóż amulet na szyję i ruszaj do opactwa Kaliby. Nie tykaj Krzyża na ołtarzu - zamiast tego idź w na prawo, porusz pochodnią (już nie pamiętam którą) i wejdź w sekretne przejście, gdzie znajdziesz grób Inoca. Zabij martwiaka (jest dość twardy) i weź Krzyż. Wróć z nim do Drakusa. Daj mu Krzyż - zamieni się w potworka.... zabij wszystkich i weź Kryształ.

Jednorożec

Natykasz się na Jednorożca i towarzyszącą mu wróżkę. Jednorożec jest przykuty solidną kłódą do kolumny. Pogadaj z wróżką - zgodzi ci się towarzyszyć i trafi do twego plecaka (Inventory). Zejdź do lochów. I przebij się na ostatni poziom. Można zwiedzić wszystkie - do przekładania dźwigni za kratami posyłaj wróżkę. Na ostatnim poziomie, w centralnym lochu, zły czarodziej schwyta wróżkę. Idź, daj mu w ryj, uwolnij wróżkę, a otrzymasz od niej klucz do kłódki krępującej Jednorożca. Wyjdź na powierzchnię, uwolnij Jednorożca i weź kryształ od wdzięcznej wróżki. Miała go cały czas przy sobie! Gdybyś to wiedział, od razy mógłbyś jej dać w dziób i zabrać klucz. Ale plama!

Porwana dziecina

Gdy znajdziesz wioskę, spustoszoną przez smoka, dowiesz się od zrozpaczonej kobieciny, że jej dziecko porwały jaszczury. Idź do lochów, przed którymi znajdziesz męża nieszczęsnej damy. Daj mu lek (Healing Potion), a dostaniesz odeń pergamin z zaklęciem niewidzialności. Zejdź do lochów i wyrzynając wszystko, co ci stanie na drodze, przedostań się na najniższy poziom. Użyj pergaminu i wejdź do świątyni. Weź dziecko i dla wprawy wymorduj jaszczury - nie ma litości dla porywaczy dzieci! Wróć do kobiety, daj jej berbecia i weź od niej kryształ.

Ul Piekielników

Oto mi prawdziwie trudna sprawa. Upewnij się, że masz pergaminy z Zaklęciem Niewidzialności. Znajdź wioskę ze studnią. Spuść się do studni i... trafiłeś do Ula. Tnij wszystko, aż do trzeciego poziomu, gdzie znajdziesz jakieś świństwa, z których roją się jadowite nad wyraz Osy. Poszukaj szkieletu, zabij go i weź odeń Zbroję Zgrozy. Załóż Zbroję i wróć do Gniazd. Zniszcz oba. W jednym znajdziesz Rosso i otrzymasz wielki miecz - jedyny oręż, którym możesz załtuc Królową na ostatnim poziomie - i na śmierć. Przygotuj miecz i wal niżej. Mądrze będzie najpierw zatłuc producentów Os, a dopiero potem zabrać się za Jej Otyłość. Znajdziesz też tu i wieśniaków, co dadzą ci kryształ. Brawo!

Horgan

Quest zaczyna się od skargi jakiegoś starego pierdziela na bandę orków. Choć też byś chętnie staremu dokopał, poszukaj obozowiska orków, zabij orki i weź ich kryształ. Daj kryształ Horganowi, otrzymasz w zamian amulet i instruk-

cje dotyczące wejścia do lochu. Jeżeli lubisz wyzwanie, umieść miecz albo coś ciężkiego na pieczęci i podejdź do drzwi. Wejdź do lochu. Na pierwszym poziomie trafisz na legowisko Gartola. Zabij kościejów i Gartola, a potem weź jego miecz. Zejdź niżej, w końcu trafisz na kościeja o imieniu Digmar. Zabij i jego, weź miecz. Zejdź na ostatni poziom i pchnij każdą z czaszek jednym mieczem. Ostatni kościej to Hassan. Jak go zatłuczesz, kryształ jest twój.

Żona Eraldusa

Sterczy taki przed lochem, ma w łapie miecz typu "Olaboga!" i skarży się, że porwano mu żonę! Dobra, kciuk mu w wylot. Jego żona siedzi więziona przez pajęczaki na pierwszym poziomie lochów, ale klucz do nich jest na poziomie ostatnim. Będą ci tu potrzebne trzy Odtrutki, którymi zneutralizujesz trzy strumienie trzymające kryształ. Żony Eraldusa ratować nie musisz. Ja to zrobiłem - klukwa żąda napoju teleportacji (nie ma ochoty wędrować na piechotę, drumba jej zasmolona strzykwa!), a potem Eraldus i tak nie chce ci dać swego miecza. Możesz go zatłuc, wtedy jego małżonka zamieni się w Wilkołaka. Ją zatłuc jest nieco trudniej, ale można to zrobić. Po eksterminacji sympatycznej pary, znajdziesz klucz od skrzyni (jest w niej cenna zbroja) i pergamin, w którym stoi napisane, że przy blasku księżyca kobieta może się zwilkołaczyć - myślę, że jest to przydatne w przypadku Amazonki lub kapłanki. W lochach możesz też zdobyć trzy medaliony (ale dopiero po pokonaniu ohydnego Pająka na najniższym poziomie), które położone na postumentach w Zbrojowni (Armory - poziom lub dwa wyżej) pozwolą ci na wybór jednej z trzech niezwykle skutecznych broni (Łuku, Miecza i Magicznego Posocha). Miecz Eraldusa to niezła broń, tylko trzeba mieć sporo krzepy, by się nią posługiwać.

Shadire

Niejaki Shadire zacznie się skarżyć, że trzeba porozbijać jakieś jaszczurcze jaja przed wylęgiem. Można to zrobić tylko Niebiańskim Mieczem. Wejdź do lochów, na pierwszym poziomie w więzieniu spotkasz typa, który da ci Niebiański Symbol. Wyjdź na powierzchnię i znajdź miejsce, gdzie drogę blokuje ci nielichy kamulec. Przyłóż doń Niebiański Symbol i kamulec zniknie. Weź Miecz. Wejdź do Wylęgarni i rozwal wszystkie Jajca. Wróć do Shadire'a i pochwal się swoim jajobójstwem. Dostaniesz odeń Niebiański Sztylet. Wróć do lochu i zejdź na ostatni poziom, a potem wetknij sztylet w wolny postument. Klejnot przestanie się przemieszczać jak głupi i będziesz mógł go zabrać. Hurra! - możesz ruszać dalej.

Ślepiec i skarb.

Trafisz na mnicha, który jest niewidomy - i jak się później okaże, przeżywa silny kryzys wiary. No dobra. Wejdź do Lochów i w dwu skrzyniach znajdź dwie Gałki Oczne (Occular Globes). Włóż je w oczy posążku i zabierz posążek. Piętro niżej znajdziesz tylko jedną gałkę i posążek, którego niestety nie ruszysz. Zejdź na trzeci poziom, gdzie znajdziesz znów dwie gałki - wróć wyżej i umieść dwie właściwe gały w oczach posążku. Weź posążek i zejdź na najniższy poziom. Tutaj znajdziesz ostatnią gałkę - wróć wyżej i weź posążek, włożywszy mu gały, gdzie trzeba. Na najniższym poziomie znajdziesz komnatę z zegarem. Przeczytaj wskazówki - powinieneś się domyślić jak ustawić posążki. No dobra, podpowiem - złoty na cyfrze 7, srebrny na cyfrze 10, brązowy na cyfrze 3. Wejdź dalej i ze skrzyni weź Oko Ra. Daj je ślepemu mnichowi - odzyska wzrok, da ci szkło powiększające, ale nadal jest osowiały. Stracił wiarę. Niedobrze. Idź do Rybaka i podwędź mu rybkę z wiadra. Rybkę daj głodnemu cieśli - pójdzie z tobą i naprawi most na wysepce. Przeczytaj znak - użyj na nim szkła powiększającego. Dowiesz się, jak dostać się do skrzyni na środku wysepki. Jeżeli chcesz, możesz pobiec na wprost, trzeba ci jednak mieć do tego wiele leków i zrób to sam. Zdobywszy Biblię - z pustymi kartkami - idź do świątyni Erasa i połóż trochę żarcia na wolnych płytkach. Pojawi się bóg, który jest wybitnie spragniony wyznawców. Daj mu biblię, a on wypełni ją treścią. Teraz zanieś biblię sfrustrowanemu mnichowi i wróć do Erasa - w nagrodę za to, żeś mu zdobył wyznawcę, dostaniesz kryształ. Bingo! Roboty było sporo, ale dałeś radę!

Kręgi

Wejdź do lochu, gdzie jest Miasto Umarłych. Trafisz na kilka bloków teleportacyjnych. Łaź po nich, aż dotrzesz do komnaty, gdzie jest Kwiat Mroku (Flower of Shade). Na każdym poziomie jest jeden kwiat - potrzebne ci wszystkie trzy. Kiedy będziesz już je miał, wyjdź z lochów i połóż kwiaty (po jednym) na kręgach śmierci obok wejścia do lochów. Przejdź do kręgów życia i weź pojawiające się na nich kwiaty. Wróć do lochów i połóż Kwiaty Życia na każdej małej piramidce (ostatni poziom). Masz kolejny kryształ.

Podstępny Langolin

Przed małym domkiem stoi kobieta i czarodziej. Czarodziej usiłuje pomóc kobiecie. (Nie dawaj mu kryształu - choć nie jest to zakaz bezwzględny). Zejdź do lochów i przebij się kolejno do samego dna - przy każdej fontannie znajdziesz lek na starość i napój nieśmiertelności. Na ostatnim poziomie znajdziesz znów Langolina. Zażąda napojów i kryształu. Pogadaj z nim - okaże się, że jest sługą Draaka. Zabij go - i wszystkich jego uczniów. Aby zdobyć kolejny kryształ, posłuż się kryształem mądrości.

Meduza

W pobliżu lochu znajdziesz przyjaznego ducha (dokładnie!), który ofiaruje ci się z pomocą. Zejdź do lochu i, ignorując ostrzeżenia ducha, idź do Biblioteki. Będzie tam Atenus i otrzymasz nieco informacji. Zejdź na niższy poziom i odszukaj komnatę z widmem. Podejdź do drzwi na końcu i weź eliksir młodości. Zejdź niżej i zabij meduzę w komnacie z fiolkami, by dostać dwa eliksiry, których potrzebuje Atenus do zrobienia fiolki Duchów. Zejdź na ostatni poziom i weź kryształ. Zabierze go duch (na tym, psiakość, miała polegać jego pomoc?). Jest tu też gdzieś grób ducha, gdzie użyj eliksiru otrzymanego od Atenusa. Pokaże się duch - zatłucz go i weź kryształ. Juhuuu!

Stuknięty Templariusz

Przy wejściu do lochu książę poprosi cię o pomoc w uwolnieniu swojej ukochanej. Cóż robić. Zejdź do lochu i znajdź komnatę, gdzie trzymają Jasminę - zrób to lepiej w trybie samotnika, ale zostaw wspólnika nieco z boku drzwi, by go nie poraziły ogniste kule. Dwie panny poddano praniu mózgu, trzecia, Jasmina, nie może się ruszyć, bo wredny czarnoksiężnik rzucił na nią zaklęcie. Zejdź na kolejny poziom, gdzie znajdziesz przyjaciela księcia. Poprosi cię, byś uratował jego pana i da ci klucz. Zejdź znów niżej i otwórz kluczem drzwi więzienia - książę da ci przedmiot, który powinieneś wręczyć Jasminie - złamie on wiążący ją czar. Dostaniesz od niej Róg Rolanda, a potem pojawi się czarodziej, którego musisz wysłać w zaświaty. Czarodziej opuści coś, przy pomocy czego dostaniesz się na cmentarz - albo biegnij pieszo, jak wola. Zadmij w Róg i pokonaj wszystko, co się na cmentarzu pojawi - a potem weź hełm Rolanda (jest niezniszczalny i ujawnia niektóre magiczne pułapki). Zejdź na najniższy poziom lochów, gdzie załóż Hełm Rolanda na łeb i porusz dźwignię. Wejdź do rozległego lochu (najlepiej zostaw kompana na zewnątrz) i na razie nie tykaj kryształu, tylko podchodząc kolejno do trzech nisz, obejrzyj sobie magiczne miny, a potem manewrując pomiędzy nimi - często korzystaj z czaru SAVE - przełóż trzy dźwignie. Dopiero teraz weź kryształ i od razu rzuć się do ucieczki ku jednej z nisz - chodzi o to, by ożywieni Rycerze nie mogli cię zaatakować z trzech stron. W niszy mogą cię bić tylko po kolei. Zatłukłszy ożywieńców, weź kryształ. Hełm ci się przyda - nie trzeba go naprawiać.

Trzy Demony

Trafisz na obóz goblinów, których musisz pozabijać. Jeden z nich upuści topór. Zanieś topór do drwala Gaetana - dostaniesz odeń tarczę Demonów. Będzie przydatna w lochach, do których trzeba ci wejść. W lochach znajdziesz pergamin, który ci wyjaśni, że tylko bliźniacze runy pozwolą ci przeżyć. Ki diabeł? Znajdź tu komnatę zwaną Drogą Rozumu. Otwórz wejście przełącznikiem i przypomnij sobie treść pergaminu - stąpaj tylko kolejno na podwójne (takie same, jak znajdujące się obok nich) runy. Dostawszy się do środka, rozbij posąg, weź klejnot i wróć tą samą drogą po płytach, znajdujących się obok takich samych. Zejdź na kolejny poziom - tam jest labirynt, do którego niech wejdzie tylko jeden - uważaj na ogniste kule. Rozbij posąg i wróć. Znów zejdź piętro niżej - tu musisz się uporać z Wielkim Robalem i wężami. Weź ostatni klejnot. Na samym dole włóż trzy klejnoty na postumenty i weź kryształ - niech to zrobi ten, co ma Tarczę i Hełm Demonów.

Próba Przeklętych

Przy wejściu do lochów tkwi upiór, którego trzeba odesłać w zaświaty, by dostać klucz. Na kolejnych trzech poziomach musisz znaleźć trzy kolejne krzyże. Otwieraj drzwi kluczami. Zgromadziwszy wszystkie trzy krzyże, zejdź na najniższy poziom i daj je potworowi w klatce. Zechce cię zabić, na co mu oczywiście nie pozwolisz i zatłukłszy go weźmiesz kryształ

Rada Druidów.

Zejdź do lochu i przedostań się do pomieszczenia z promieniem światła i konającym czarodziejem. Da ci Święty Łuk i każe powstrzymać złych druidów. Zejdź poziom niżej do pomieszczenia z posągiem, który trzeba ci zniszczyć, by uwolnić kolejny promień. Zejdź znów niżej i obudź kościeja - a potem znów zniszcz posąg, by uwolnić kolejny promień. Na samym dole znów trzeba ci załatwić druidów i rozwalić posąg. Wróć na górę i weź kryształ. Powinieneś mieć już siedem kamieni. Kolej na Draaka!

Wampir

Pogadaj z facetem obok wejścia i weź jego pochodnię. Znajdź komnatę z młotem, co może rozbijać skały. Weź młot i wróć do miejsca, gdzie pojedynczy głaz zamykał ci drogę do obozowiska Szalonego Szczura. Rozwal młotem skałę, zabij szczura i weź berło. Wróć na dół i przez teleporter dostań się do pomieszczenia, gdzie jakiś jegomość przekształca się w wampira. Zabij go i zejdź na ostatni poziom. Znajdź Wielkiego Wampira, (odźwiernemu okaż berło), a potem daj je jego szefowi - za twoją grzeczność zechce cię zabić. Za takie chamstwo należy się surowa kara. Zatłucz niewdzięcznika i weź jego kryształ. Teraz na Draaka!

Święta Liczba

Weź Pergamin od mnicha i wejdź do lochu. Trzeba ci przejść przez labirynt, by znaleźć komnatę kryształów. No, kryształ nie jest prawdziwy. Zejdź niżej i znów spróbuj wziąć kryształ przez płyty - zamiast kryształu dostaniesz cztery napoje. Nie poddawaj się i znów zejdź niżej. Znów nic, ale przy ciele nieboszczyka znajdziesz świętą liczbę (540 - co w niej świętego?). Podejdź do posągu, wykorzystaj informację i weź kryształ. A teraz na Draaka!

Pierwej jednak połóż kryształy na postumentach i weź, otrzymaną z nich przez świętego męża, Sferę Czasu (Time Orb)!

Zejdź aż na ostatni poziom lochów. Tu niestety nie masz mapy - teleportuj się, aż trafisz na legowisko Draaka. Przedtem - dobrze radzimy - przenieś się do miasta i usprawnij wszystko, co masz. Zaopatrz się też w kilkanaście leków uzdrawiających, bo Draak zamieni się w smoka, co jest twardszy niż podeszwa z sandała rzymskiego legionisty. Wróć do lochu, wejdź do legowiska Draaka i zacznij go lać. Gdy obniżysz jego siły do około 3/4-tych, użyj Sfery Czasu - udaremni mu to regenerację sił. Gdy go już wykończysz, weź Astral Hand i wróciwszy do miasta, przyłóż ją do diabelskiego Obelisku. Koooniec!
Wszedłszy do Menu, możesz teraz obejrzeć bardzo ładny videoklip.

El General Magnifico

producent: Eidos
platforma: PC

Revenant

Informacja wstępna - godzi się ostrzec wszystkich, że gracze wytrawni, co zęby pozjadali na rozmaitych grach, mogą to ominąć, ale innym radzimy, by uważnie przeczytali poniższe akapity. Nie przeczytają... różnica będzie niewielka... ot taka, jaka bywa czasami między życiem i śmiercią. Gra jest niezwykle zajmująca i rozumiemy, że tego typu smędzenie ogrywa was od jedynej naprawdę ważnej w życiu sprawy, a tą jest granie, tylko granie i nic ponad granie, ale zwykle dobrze jest wiedzieć w co się człek pakuje...

Charakterystyka postaci.

Postać twego bohatera kształtuje sześć cech: siła (Strn), budowa i odporność (Cons), zręczność (Agil), refleks (Rflx), zdolności umysłowe (Mind) i szczęście (Luck). Wszystkie są ważne.

Siła określa fizyczną krzepę. Od siły zależy stopień uszkodzeń, jakie zadajesz przeciwnikowi, rodzaj zbroi, jaką możesz udźwignąć i broń, której możesz używać. Budowa i odporność określa, ile Hit Points i Fatigue Points dodajesz sobie, przechodząc na wyższy poziom. Określa też broń, noszenie pewnego typu zbroi wymaga dość solidnej budowy.

Zręczność określa, ile razy podczas walki zdołasz zadać cios przeciwnikowi. Wpływa na walkę z bliska i z daleka (do używania łuku trzeba sporej zręczności). Użyteczna dla każdego, kto nie jest czystym typem Tkacza Zaklęć (spell-singer).

Refleks to druga twarz zręczności. Od refleksu zależy zdolność unikania ataków, ważna dla wszystkich, co nie są zbudowani jak skrzyżowanie Arnolda S. z pralką i w związku z powyższym niewiele sobie robią z zadawanych im ciosów.

Zdolności umysłowe są miarą mocy psychicznych. Tkacze Zaklęć potrzebują wysokiego poziomu zdolności umysłowych, by maksymalnie wykorzystać Mana. Ci, co nie korzystają z zaklęć, nie muszą się przesadnie troszczyć o swoje umysły.

I wreszcie Szczęście (Luck). Ważny czynnik, określający, czy los ci sprzyja. Ci, co mają spore szczęście, rzadziej natykają się na wrogie stwory, z większym powodzeniem się skradają - nigdy im pod stopą nie trzaśnie zdradziecka gałązka, która (świnia, nie gałązka!), czekała dwadzieścia lat, aż się przez nią ktoś wykołata, i w ogóle wszystko im się udaje. .

Rozwijanie postaci.

Za każdym razem, gdy animowana przez ciebie postać osiągnie wyższy poziom, polepszają się twoje niektóre cechy. Możesz wybierać, które z nich ulepszyć. Na każdy poziom, aż do 15-tego, możesz dodać 2 punkty do dowolnej cechy albo rozdzielić je pomiędzy dwie różne cechy. Powyżej poziomu 15-go (do 30-go) dostajesz tylko jeden punkt - co oznacza w sumie, że możesz przydzielić swej postaci 45 pkt. (15x2 + 150). Nie rozdzielaj tego bez planu.

Punkty doświadczenia.

Każde udane potworobójstwo owocuje punktami doświadczenia (Experience Points), te zaś dodając się, pomagają ci przenosić się z poziomu na poziom rozwoju postaci. Wszystko oczywiście zależy od tego, jak twarde zabijasz potwory. Kiedy zaczynasz odnosić wrażenie, że potwory ci się po prostu podkładają, jak świnie na półmisek, zastanów się, czy nie poszukać twardszych przeciwników.



Umiejętności (Skills)

Za każdym razem, kiedy posługujesz się jakąś umiejętnością, rozwijasz ją i doskonalisz. Nie da się jednak doskonalić w nieskończoność, dlatego ograniczono to do wartości 30 pkt. Wszystkie zaczynają się od 0.
Umiejętności, takie jak Przyzywanie (Invoke) czy Posługiwanie się Wytrychami (Lockpicking), wzrastają, gdy używasz ich z powodzeniem. Umiejętność posługiwania się bronią (Weapon Skill) wzrasta, gdy uda ci się zadać morderczy cios.

Każda klasa broni - Walka wręcz (Hands), Broń biała (Swords), Broń obuchowa (Bludgeons), Topory (Axes) i Łuki (Bows) - posiada swoją kategorię umiejętności. Posługując się łukiem, nie poprawisz zdolności w szermierce. Na każdym poziomie wymagane jest nieco inne doświadczenie, by zmienić poziom umiejętności.

Walka

Podstawy

Na widok zbliżającego się zagrożenia, bierz w łapy broń i zabieraj się do dzieła. Możesz użyć jednego z trzech ciosów. Są to: pchnięcie (A), cios na odlew (S) lub cięcie znad głowy czy ramienia (D). Możesz też skorzystać z możliwości bloku (Q) albo uniku (Ctrl + kursor w stronę, w którą chcesz się uchylić). Wszystko jest bardzo proste. W trybie gry "w pojedynkę" możesz wybierać broń od miecza, poprzez rozmaite bronie obuchowe (maczugi i pały), możesz także, jak King Brus Li Karate Mistrz, walczyć na gołe dłonie. W trybie Multiplayer dostajesz jeszcze łuki i długie pałki.

Co będzie, jeżeli trafisz?

Kiedy atakujesz, komp sprawdza, czy stoisz w miejscu, z którego możesz trafić nieprzyjaciela. Jeżeli tak, to porównuje siłę twojego Ataku i zręczność w posługiwaniu się Bronią z umiejętnościami obronnymi nieprzyjaciela i jego refleksem. Jeżeli masz w tym przewagę, twoje szanse rosną, jeżeli lepszy jest wróg, rosną jego szanse. Komputer generuje pewną liczbę losową (szczęście!) i twój cios trafia albo nie.
Potem komp generuje uszkodzenia, w oparciu o klasę twojej broni, twoją krzepę i klasę zbroi wroga. Wszystkie te obliczenia robi sam - ty się tylko staraj dobrze wymierzać ciosy.

Zmęczenie.

Zależy od niego energia, jaką wkładasz w zadawanie ciosów. Jeśli jesteś za bardzo zmęczony, zadajesz słabsze ciosy, które nie są tak mordercze. Postaraj się zachować jak najwięcej sił przed walką.
Jeżeli się zmęczysz, spuść z tonu. Zacznij robić uniki, co wkurzy nieprzyjaciela i pozwoli ci odzyskać siły. Tracisz energię tylko przy ataku, nie wtedy, kiedy robisz zwody genitaliami. Uważaj tylko, by, unikając nieprzyjaciela, nie wpakować się na innego!

Uniki

Jeżeli ktoś lub coś wali na ciebie, zrób unik. Atak chybi. Jeżeli trzeba ci odzyskać siły, rób unik. Nie sposób przecenić możliwości uników. Nic nie kosztują, a mogą ci oszczędzić sporo fatygi.

Specjalne Ruchy

Sęk w tym, że kombinacja ruchów (Uderzenie Pumy, Cios Kobry i inne takie), skutkują, kiedy idziesz na nieprzyjaciela. Jeżeli stoisz nieruchomo , trzykrotne naciśnięcie klawisza odpowiadającego za pchnięcie (Thrust), spowoduje trzy kolejne pchnięcia. Ale jeżeli masz odrobinę miejsca - nie za wiele - rzuć się na nieprzyjaciela i wciśnij trzykrotnie pchnięcie (Thrust). Rezultat cię zadziwi - a nieprzyjaciel się dowie, po czemu łokieć.

Umiejętność władania bronią i wybór.

Używając konkretnej broni do eliminacji nieprzyjaciół, zdobywasz doświadczenie w posługiwaniu się tą bronią. Zręczność w posługiwaniu się bronią rośnie podobnie jak cechy postaci - choć wolniej - i wymaga tej samej ilości punktów doświadczenia. Jak w przypadku cech postaci, maksymalny poziom zręczności w posługiwaniu się bronią to 30 punktów.
Istnieje pewna zależność pomiędzy potworami, a orężem, którym najskuteczniej można dawać im w kość. Przeciwko, np. Kamiennym Golemom najskuteczniejsze są bronie obuchowe (maczugi, buzdygany, morgensterny i temu podobne). Postaraj się mieć coś miłego dla każdego.

A teraz przejdźmy do konkretów...

Twierdza (Keep)

Rozejrzyj się dookoła siebie. Niczego nie pamiętasz. Jedynym punktem orientacyjnym są dwaj, stojący przed tobą ludzie. Lord Tendrick i jego doradca, Sardok. To oni cię tu sprowadzili. Wypytawszy jednego i drugiego, dowiesz się, że grupa fanatyków, nazywających siebie Dziećmi Zmiany, porwała córkę Tendricka i ty masz pokonać stukniętych (i coraz bardziej ostatnio zuchwałych) mnichów oraz odzyskać dla lorda jego córunię. Sardok da ci parę przydatnych rzeczy - kilka magicznych runów i zwój pergaminu dla odświeżania pamięci, a Jego Mordowska Lość obdaruje cię lekką zbroją i krótkim mieczem. Zważywszy, iż rzecz idzie o życie jego córki, Tendrick okazuje się nie lada dusigroszem. Obaj też powiedzą ci, czego od ciebie oczekują. Miłą rozmowę przerwie jakiś mnich, który powie coś o tym, że działa w imieniu swego pana lorda Yhagoro (alež imię!) i rzuci się na ciebie. Jest cienki jak pajęczyna, więc nie powinieneś mieć z nim kłopotów. Przygotuj się jednak i, zaraz po rozmowie ze zleceniodawcami, wdziej zbroję. (Otwórz okno Inventory i prawym klikiem potwierdź zakładanie elementów).

Myszkowanie po zamku.

Zostawiony samemu sobie, zbadaj otoczenie. Wypytuj strażników, o co się tylko da. Będą ci odpowiadali wedle zasady jak Kuba Bogu, tak Jakub do Michała, bądź więc uprzejmy. Wolisz potwierdzić swój status przywołanego z głębin Anserak Piekielnika, czy okazać zrozumienie? Na lewo od drugiego gwardzisty powinieneś znaleźć komnatę ze skrzynią, w której odkryjesz trochę złota, a potem zejdź piętro niżej i skieruj się w lewo, gdzie trafisz na długą komnatę i jakby wewnętrzne skrzyżowanie dróg w twierdzy. Na lewo, po dwóch piętrach znajdziesz dwie sypialnię - w drugiej jest 100 sztuk złota i Lesser Healing Potion w skrzyni. Wyjdź i skręć w lewo. Idąc przed siebie miniesz strażnika i trafisz na Lorda Tendricka i Sardoka. Na razie nic ciekawego ci nie powiedzą, choć Sardok może ci wyjaśnić działanie systemu magii. Wróć i skręć w lewo, znajdziesz skrzynie w zamkniętej komnacie (zapamiętaj położenie komnaty), którą otwiera Wyrm Key. Mijając te drzwi i znów kierując się w lewo, trafisz na kolejną komnatę - tam są skrzynia i 150 sztuk złota oraz jabłko. W tej komnacie jest też płonąca spirala - to transporter, ale na razie nic ci z niego nie przyjdzie. Nieco później będziesz mógł, dzięki tym transporterom, wracać do Twierdzy Tendricka. Wróć do barierek i zejdź schodami w dół.

Zejdź do lochów i pogadaj z kapitanem gwardii. Zapamiętaj, co powiedział: choć wie, że Rand nie dopełnił obowiązków, jest zdania, iż egzekucja to dlań za wielka kara. Pogadaj z też Randem. Kiedy skończysz łażenie po zamku, wróć do Tendricka i Sardoka, którzy czekają w sali tronowej. Tendrick zapyta cię, czegoś się dowiedział i wespół z Sardokiem dodadzą nieco nowych informacji (dowiesz się, że Yaghoro nie jest bogiem, ale mocno stukniętym kapłanem). Po tym wszystkim, Sardok każe wykończyć Randa, a potem, gdy wszyscy znajdziecie się w lochach, osobiście go załatwi błyskawicą. Ten Sardok mi się nie podoba... W końcu trafisz przed zawarte drzwi i możesz wyjść do:

Misthaven

Pierwsze kroki poza zamkiem skieruj do Misthaven. Podążając ścieżką, pilnie otwieraj wszelkie drzwi po drodze. Mieszczuchy są jak mieszkańcy zamku - ufnymi durniami, którzy zostawiają cenne przedmioty na wierzchu albo w kiepsko zamkniętych skrzyniach. Zacznij od zejścia na prawo i schodami w dół. W pierwszym domu na prawo, do którego "zajrzysz", powinieneś znaleźć magiczną różę i jakieś pismo. Później mogą ci się przydać. Pomyszkuj trochę, poznając ludzi i wypytując o rozmaite rzeczy, zbieraj też, co nie przybite do podłogi, nie za gorące i nie wieje na drzewo. Pierwszy dom znów na prawo, mieszka tu:

Jong, Mistrz Walki

Rozpoznasz go po proporcach (dom oczywiście rozpoznasz, nie Mistrza). Jong może ci pomoc odzyskać wspomnienia. Znalazłszy się wewnątrz, udaj się na piętro i wejdź na teren ćwiczeń. Ważne jest, byś nie pyskował, tylko robił dokładnie to, co ci każe. Pogadaj z Jongiem i pokaż mu swoje chwyty. Nauczy cię Pchnięcia z Wypadem {(Charging Thrust) - [R, bieg na kukłę i A]} - które bardzo przyda ci się w dziczy. Ćwicz wzorowo, bo nie opuścisz tego domu, dopóki nie udoskonalisz techniki.

Wizyta w Bibliotece

Obok domu Jonga wejdź wyżej po schodach i przejdź dalej, do sklepu. Drzwi nad nim otworzą się na komnatę, wypełnioną księgami. Jest to biblioteka Geralta. Znajdziesz tu księgi, takie jak: The Church, Predatory Creatures of Akhuilon, Magic, Warrior Clans, Military Intelligence on Children of Change Cult, The Cataclysm i The Trade Syndicate. Jest tu też kilka Healing Poitons. Weź wszystko.
Uczony zgromadził sporo wiedzy, która ci się przyda w dalszych poszukiwaniach. Geralt jest gadatliwy jak poseł opętany słowotokiem, ale wysłuchaj go uważnie. Pomoże ci w odszukaniu drogi do jaskiń po drugiej stronie wyspy. Dalej na lewo trafisz na sklep z bronią, ale na razie twój krótki miecz powinien ci wystarczyć.

Apteka (Potion Shop)

Z domu Jonga schodami w dół i pierwszy budynek po prawej. Jest to jedno z ważniejszych miejsc w Misthaven. Zbadaj wszystko, co mają tu na sprzedaż i kup kilka Mana Potions. Zajrzawszy do prywatnych kwater Pigularza, znajdziesz skrzynię złota i 2 Lesser Restorative Potions. W mieście też możesz znaleźć kilka fiolek. Ważne jest, byś rozwijał swoje magiczne umiejętności, bo bez Mana nie dasz sobie rady. Zanim ruszysz do puszczy, weź przynajmniej trzy fiolki Potions of Mana.

Wyszedłszy z Apteki skręć do sklepu po lewej. Tu możesz nabyć sakwy, plecaki, żarcie oraz bransoletę szczęścia (Bracelet of Fortune - dodaje 2 pkt. szczęścia) i wisior z kości słoniowej (Ivory Pendant - dodaje 2 pkt. zbroi). Postaraj się nabyć oba przedmioty, bo ci się przydadzą. Kup też 2 worki (Bags) - jeden na leki i napoje, drugi na żarcie. Dobrze jest mieć tych worków kilka.

Wróć do fontanny i zejdź po schodach w dół. Są tu rozmaite stoiska z żywnością, a także kilka dzbanów ze złotem.

Statusowi przywołanego ponownie z Piekieł upiora zawdzięczasz chyba fakt, że nikt nie protestuje, jak na jego oczach bezczelnie bierzesz co chcesz - a może takie były rozkazy Lorda Tendricka. Tak czy kwak, korzystaj z okazji. Na prawo masz bramę wyjściową, ale na razie zostaw ją w spokoju. Ciągnij dalej w lewo - po spenetrowaniu dwu lub trzech domów trafisz do oberży.

Oberża

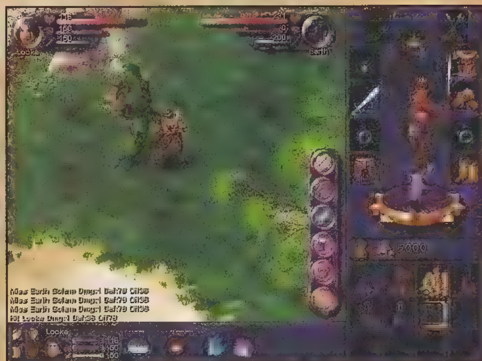
Jest to ruchliwe miejsce i warto je zbadać. Niezbyt rozgarnięci ludzie często zostawiają tam rozmaite przedmioty, a ty możesz je znaleźć. Zbadaj każdy pokój na górze. Pogadaj z Gusem, miejscowym pijaczyną w żeglarskiej odzieży. Historia, którą opowie, powinna cię zaciekawić. Należący do dziadka Gusa Amulet Rogossa będzie twoją przepustką do wioski Ogroków. Aby go zdobyć, trzeba ci zwrócić Gusowi pierścień, który dał swej ukochanej, Harowen, ta zaś zamknęła się w Starej Wieży (Ancient Tower). Gdybyś tylko mógł dowiedzieć się o niej czegoś więcej. Wygląda na to, że mógłby ci pomóc Geralt. Czas na ponowną wizytę u starego nudziarza. Przedtem jednak przejdź w lewo, do zaułka ze skrzyniami jabłek i dalej, mimo schodów, gdzie kilku ludzi obserwuje teatrzyk marionetek. Pogadaj z jegomościem w czerwonych spodenkach. Wyjaśni ci, że Druhgowie ukrywają w dziuplach leśnych drzew skarby i żywność. Pamiętaj o tym, znalazłeś się w dziczy.
Obok sklepu z orężem jest zamknięta skrzynia i zamknięte drzwi - pamiętaj, by tu wrócić, jak zdobędziesz Gothic Key. Na prawo od sklepu Zbrojmistrza jest dom Gusa pijaczyny - na razie nie masz tu niczego do roboty, ale zapamiętaj, gdzie to jest, kiedy trzeba ci tu będzie wrócić z pierścieniem.

Po wizycie i pogawędce z Geraltem dowiesz się, że klucz do Starej Wieży (Golden Sun Key) miał niejaki Jason. Niestety, został ostatnio pojmany przez Druhgów. Trzeba ci zatem do puszczy. Nie bądź rura i nie pękaj. Poradzisz sobie - a zresztą tak czy owak, tę puszczę musisz spenetrować.

Puszcza

Droga do obozu Druhgów

Może to ci się wydać dość dziwne, ale droga do obozu Druhgów jest nieźle oznakowana. Po drodze natkniesz się na dość pająków i Druhgów, by się podszkolić w umiejętnościach walki. Na tym etapie jak najczęściej walcz wręcz (Unarmed Combat). W obozie Ogroków będziesz miał ciężką przeprawę, wiec dobrze będzie, jak się podszkolisz w walce bez broni.
Nie skupiaj się wyłącznie na swoim celu i badaj wszelkie odnogi szlaku. Jedna z dróg bocznych zawiedzie cię do Olihoota, pustelnika, o którym wspominał Geralt. Nie ma zbyt wielu informacji, ale da ci Talizman Nieba, który ci pozwoli na rzucanie zaklęcia Ognistej Błyskawicy (Fire Flash). Nie jest to rzecz do pogardzenia. Po roz-





mowie z Olihootem zajdź za jego chatkę, gdzie znajdziesz skrzynię z pewną ilością złota. Opuściwszy chatkę Olihoota, ruszaj na północ, gdzie trafisz na Cmentarzysko. Strażnicy nie są aż tak twardzi, jak chłopcy groźnego niczym grom generała P., co chodzi z nożem w kieszeni i powinieneś łatwo się przedrzeć do grobowca niejakiego Styxa. Połóż różę na grobie i otworzy się skrzynia z lewej. Wewnątrz znajdziesz Szmaragdowy Pierścień. Wróć na szlak, przypatruj się znakom i w ten sposób dotrzyj do Miniobozowiska Druhgów. Zatłucz natrętne stwory, spenetruj co się da i ruszaj dalej szlakiem ku wschodowi. Na kolejnym rozdrożu przyjrzyj się znakom. Jeden wskazuje obóz Druhgów, drogi Starą Wieżę. Wal ku obozowi. Uważaj, bo trafisz tu na pierwszego Hoppera (ziemnowodne stwory, szybkie i upierdliwe, najlepszą taktyką jest pierwszemu wykonać unik, a potem natychmiast walnąć na odlew i nie dać się bestii opamiętać). Pokonawszy jeszcze kilka stworów trafisz na obóz Druhgów. Ci nie są przesadnie twardzi, ale uparci jak postkomuniści i jak tamci lubią atakować kupą. Zatłukłszy bestie, pogadaj z więźniem u słupa. Da ci on Złoty Klucz Słońca - tego ci trzeba, by wejść do Wieży. W obozie Druhgów znajdziesz też dwie skrzynie (łatwo je poznać, bo kręcą się nad nimi świetliki) . W jednej znajdziesz Kościsty Sierp (Bone Sickle), listę zaklęć poziomu 2, Talizman Ziemi i trochę złota. W drugiej skrzyni znajdziesz Animal Fur (rękawice, hełm, buty, napierśnik, nagolenniki i Ball Racker). Załóż to wszystko i dodaj do tego Bone Sickle z pierwszej skrzyni. Wróć do miejsca, gdzie drogowskaz pokazywał szlak do wieży, nie zaglądaj na południowe drogi, bo tam napotkasz wrogów, którzy na razie są dla ciebie za twardzi.

Stara Wieża

Leży na południowy-zachód od obozu Druhgów. Wejście jest łatwe, skoro masz Solarię (klucz). Uwodzicielsko nastawiona Harowen zaprosi cię na górę, tam bowiem ma pierścień. To prawda, ale nie cała - pierścienia strzeże smok Sidious. Nie spiesz się do portalu, otwórz skrzynię i weź złoto, a potem wejdź dalej i pogadaj z Morganną - zaproponuje ci - jak Ironhand (mogłeś go spotkać w Gospodzie), przymierze (w trybie Multiplayer). Przygotuj się do starcia. Będą ci tu potrzebne przynajmniej 3 fiolki z lekami, jeżeli więc czegoś ci braknie, wejdź w (drugi) lśniący Portal, przenieś się do miasta, poczyń zakupy i wracaj. Miłe w tych Portalach jest to, że ponownie przenoszą cię na miejsce, z którego wróciłeś do miasta - możesz więc szybko wrócić i zabić smoka. Przygotuj sobie jakieś zaklęcia (Might Spell), by go trochę rozluźnić (najlepiej rozluźnił Tatar trębacza w Krakowie). Na siebie rzuć czar Regeneration. I nie zwlekaj z lekami. Gdy tylko przejdziesz przez pierwszy, wskazany przez Harowen Portal, rób unik i wiej!

W komnacie jest 5 skrzyń, ale zapomnij o nich, dopóki nie załatwisz smoka. Można użyć kilku technik, doradzamy okrążanie wroga i walenie z doskoku (najlepiej sprawia się tu sterowanie z myszy). Czekaj, aż smok odpali pocisk, a potem doskocz i wal go w gruczoły! Kiedy trafisz przy pomocy myszy, smok na chwilę zgłupieje (też bym zgłupiał, jakbym był smokiem i ktoś mi przyłożył z myszy), wtedy atakuj z klawiatury (A), aż zaczniesz się męczyć, no to znów w kółeczko. I tak do skutku.

Osobiście uważam, że najlepsza technika walki ze smokami - niestety, nie miałem jej okazji wypróbować - to wywołanie u smoka czkawki w momencie, kiedy zionie ogniem. Ale to tak, na marginesie.

Po zabiciu smoka podejdź do północno-wschodniej ściany i otwórz skrzynię po prawej. Znajdziesz Fenrus Collar, złoto i mięso. W środkowej skrzyni jest złoto, odświeżacze i wytrychy. Lewa skrzynia to Lesser Mana i złoto. Północno- zachodnia ściana - skrzynia z prawej (złoto i Lesser Mana), skrzynia z lewej - Ocean Talisman i Lesser Healing.

Wróć (przez Smoczy Portal) i porozmawiaj z Harowen i wojowniczką, a potem podejdź do transportera i przenieś się - nie zapomnij o Diamentowym Pierścieniu! - do Twierdzy Tendricka.

Wróciwszy do Twierdzy Kendricka, zrób sobie znów zapas leków i innych niezbędnych bohaterowi przedmiotów. Drugi z Przeklętników nie jest tak twardy, jak pierwszy, skórzany pancerz i Kościany Sierp, więc ci wystarczy. Potem może będziesz potrzebował lepszej zbroi, więc się nie spiesz z wydatkami.
Zanim wyruszysz, spróbuj swoich umiejętności w otwieraniu wytrychem wszystkich zamków i kłódek, jakie przedtem widziałeś w twierdzy i Misthaven. Może i nie ustąpią, ale praktyki nigdy za wiele. Nie trać czasu na bezowocne gadki z Sardokiem i Tendrickiem, będą cię tylko popędzali.



Wyspa Arakny

Idź do Gusa i daj mu Diamentowy Pierścień. Gus cię zabierze na Wyspę Arakny, ciężko tu zbłądzić, tyle że wszędzie jest mnóstwo pająków. Patrz na minimapę, uważaj, a nawet nie będziesz musiał korzystać z apteczki. Można tu też zebrać sporo złota. Łaź wokół i zwabiwszy w pobliże kilka pająków, posługuj się zaklęciem Burzy Meteorów. Idziesz cały czas wedle spirali. Penetruj wszystkie znalezione skrzynie, a znajdziesz - Cure Poison, Tular sword, złoto i Amulet of Channeling, Lesser Mana, Lesser Healing, Woodland Gauntlets, Helmet, chest Plate, Boots i Leg Plate (możesz się przebrać, bo to nieco lepsze niż twoja Animal Fur - co prawda gorzej chroni przed trucizną). Potem znów znajdziesz złoto i Lesser Healing. W końcu trafisz na Transporter. Ten cię przeniesie na północ, skąd możesz tylko iść przed siebie, a na końcu dróżyny znajdziesz Wdówkę (Widowett). Wielka, piersiasta baba z pajęczym odwłokiem. Używa magii i przywołuje pająki. Pokonanie pajęczycy nie jest osobliwie trudne - ze smokiem było gorzej. Jak tylko ją zobaczysz, użyj Meteor Storm, podejdź dopóki jest oszołomiona i wal, aż się zmęczysz, a potem znów użyj Meteor Storm. Trzymaj się tego, a bestię czarci wezmą. Skuteczny też jest czar Fire Flash. Uważaj na jej trujące pociski.
Pokonawszy Wdówkę, przejdź za nią i otwórz skrzynię, której strzegła. Wewnątrz znajdziesz Amulet Rogossa i Stars Talisman. Potem wróć - via transporter - i raz jeszcze przejdź po spirali w odwrotnym kierunku. Uważaj na pajęczaki, choć powinno ich już być mniej. Kiedy wrócisz do Gusa, powiedz mu, że jesteś gotów do powrotu.

Trzeci z Wrogów - Baez, Champion Ogroków

Tego trzeba ci będzie pokonać bez broni, ważne więc jest, byś opanował sztukę walki (ninja, karate, judo, aikido i kilka innych słów z Dalekiego Wschodu).

Po powrocie do Misthaven zatrzymaj się obok statku w porcie i weź owoc, który leży w skrzyniach na pokładzie. Potem podejdź do płatnerza (Armor Shop) i kup nową zbroję. Broni zaczepnej kupować nie musisz, dostaniesz nową i lepszą, po pokonaniu Baeza. Dobrze jest wiedzieć, że w jaskiniach też możesz znaleźć nieco żelastwa. Godzi się jednak powiedzieć, że co prawda jest możliwe pokonanie Baeza i zdobycie Red Platemail w jaskiniach wyłącznie przy pomocy Animal Fur Armor, ale łatwiej tego dokonać w kolczudze (Chainmail). Przed wyruszeniem zajrzyj do Jonga i poćwicz walkę wręcz.

Techniki, jakich cię nauczy, przydadzą ci się w najbliższej przyszłości i nieco później. Potem, jak poczujesz, że jesteś zabezpieczony przed niespodziankami, sprzedaj oręż zaczepny. Baeza musisz pokonać w zapasach, a potem i tak dostaniesz coś poręcznego.

Puszcza.

W głębi lasu, pośrodku urwiska, jest Zielony Smok. Spotkasz ich potem kilku w jaskiniach, dobrze jest więc poznać wroga wcześniej. Poza tym walka z nim to świetna zaprawa przed spotkaniem z Ogrokiem. Ale uważaj, pluje ogniem - nie bardzo można go pokonać, stając pyskiem w pysk. Idąc ku wiosce Ogroków, kieruj się znakami i uważaj na ziemne golemy - nie są trudne do pokonania - wal prosto na nie i wciskaj klawisz bloku (F). A potem wal w pysk. Mniej więcej ta sama technika powinna ci posłużyć przy spotkaniu z Baezem.

Wioska Ogroków (Ogrok Village)

Przygotuj pod klawisze Fist Mastery, Swift Strike Might, Regeneration i niezły czar ofensywny, taki jak Quicksand. Pogadaj z Odźwiernym, ciekawym, jak to się stało, że odnaleziono Amulet Rogossa. Po otwarciu bramy pogadaj z wodzem. Aby sprawdzić, czy jesteś godzien wejść do pieczar, wódz zaprosi cię na Arenę - i staniesz oko w oko z Baezem, Championem Ogroków. Dasz sobie z nim radę, jeżeli przejdziesz do walki z bliska. Rzuć zaklęcia, a potem na wroga i wciśnij blok (F). Co prawda mógłbyś walić sierpami, ale proste są znacznie szybsze (3 na 1). Jeśli on kryje się za blokiem, wal sierpem. Cały sekret w umiejętności blokowania jego ciosów.

Zwycięstwo nad Baezem zrobi wrażenie na wodzu - dostaniesz odeń obietnice pomocy przeciwko kultowi i broń, która niedawno należała do Baeza - Soul Cleaver, który na razie weź jako swoją broń główną. Po rozmowie z wodzem Ogroków połaź po okolicy - powinieneś znaleźć w rozmaitych skrzyniach nieco mięsiwa i złoto, a jeżeli pójdziesz ku północnemu-zachodowi, znajdziesz skrzynię, w której jest Cure Potion i złoto. Potem skieruj się na południe, gdzie znajdziesz most - ale przezeń nie przechodź jeszcze, tylko skieruj się na prawo, gdzie za chatką znów znajdziesz skrzynię i Lesser Healing. Potem weź jabłko ze skrzyni i ruszaj za most. Po lewej znajdziesz kolejny skarbczyk - Band of R0esurrection (zaklęcie 3 poziomu). Z prawej, za chatą znów skrzynia z Lesser Restoration. Idąc ku południowo-wschodniemu urwisku, odkryjesz wejście do jaskini. Otwórz skrzynię po prawej, Weź Lesser Mana i złoto, a potem ruszaj w mrok.

Pierwsza sekcja Pieczar

Przy wejściu do jaskiń natkniesz się na Olihoota, pogadaj z nim koniecznie, ponieważ da ci Talizman Słońca. Powie ci też o kimś, co ci pomaga, a jest zdrajcą, możesz go więc wypytać. W jaskiniach jest niebezpiecznie - ni stąd ni zowąd, bez ostrzeżenia, z gruntu strzelają w górę ogniste języry. Podejdź ku kamiennym schodom i trzymaj się prawej. Po kilku zakrętach trafisz do ślepego zaułka ze skrzynią, w której jest Red Scalemail Chest Plate. Weź to i szybko wdziej. Połaź po jaskiniach, oczywiście zachowując należytą ostrożność powinieneś znaleźć Cure Poison, Lesser Mana, Red Scalemail Helmet, Red Scalemail Boots i Red Scalemail Gauntlets. Wszystko wdziewaj - do pełnego kompletu zbroi brak ci teraz tylko nagolenników (Red Plates).

Na stosie kości powinieneś znaleźć pergamin (scroll). Dowiesz się kilku ciekawych rzeczy, na razie nieprzydatnych. Od stosu kości i pergaminu idź w prawo, aż do kolejnych schodów. Podejdź w górę i trzymaj się prawej. W końcu trafisz na rozwidlenie dróg - znów skręć w prawo, gdzie znajdziesz skrzynię złota i pomarańczę. Wróć i wejdź w drugą odnogę. Przejdź po schodach i przez cmentarzysko. Wytnij wszystkie Kościeje. Na końcu cmentarza znajdziesz trzy trumny. W jednej znajdziesz brakujące ci nagolenniki i złoto, w drugiej tylko złoto. Dalej, trzymając się prawej strony, trafisz do kolejnego korytarza. Trafisz na szczątki gigantycznej myszy przy zielono świecącej skale. Idź dalej. Na końcu korytarza znajdziesz przejście w skale, zaznaczone jaśniejszym fragmentem pośrodku ślepego korytarza. Przejdź i wejdź do drugiej sekcji lochów.

Druga Sekcja Pieczar

Zejdź schodami i połaź po lochach. Powinieneś tu znaleźć Silver Scalemail Boots, Gauntlets, Chest Plate, Helmet i Leg Plate. A także Celtic Leg Plate i nieco złota. Myszkując dalej, natkniesz się na skrzynię z Cure Poison Potion i złotem. A także Amulet of Thunderbolts. Nieco dalej będzie Lesser Healing Potion i Scroll. Znajdziesz tu też Teleport, którym możesz wrócić do miasta, gdzie nabędziesz kilka nowych drobiazgów. Wróciwszy przez Teleport, ciągnij w lewo, zejdź po kolejnych schodach (trzy razy) - po prawej będzie skrzynia ze złotem i chlebem. Idź dalej w prawo i podejdź wyżej po pierwszych schodach, potem ruszaj dalej i w lewo, do drzwi.

Trzecia Sekcja Pieczar.

Przelazłszy przez drzwi, pomyszkuj, gdzie się da. Na tym poziomie powinieneś znaleźć: Greater Restoration z butelką zarodników (spores), Greater Healing i trochę złota, skrzynię z Celtic Boots. Łażąc tam i siam, trafisz na sadzawkę z jakąś sporą, świecącą aparaturą. Użyj zarodników na aparaturze - powstaną grzybowe schody. Podejdź po schodach, aż znajdziesz drzwi, a za nimi skrzynię z Greater Restoration, Enchanted Mana, Blue Scalemail Helmet, Boots, Gauntlet, Leg Plate i Chest

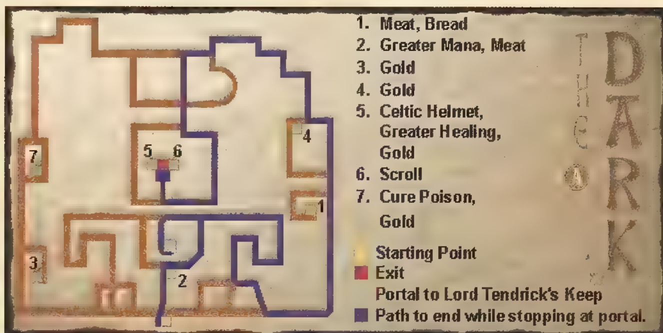


Plate. Wyjdź przez drzwi i zejdź po grzybni. Zejdź po schodach raz i drugi, skieruj się w lewo i zejdź przez kolejne trzy podesty schodów. Dotarłszy do parteru, skieruj się na prawo i wejdź po schodach. Wyżej znajdziesz skrzynię ze złotem i serem (ale zestaw!). Wróć schodami w dół, skieruj się znów w prawo i podejdź po schodach w górę. Skręć w lewo, zignoruj pierwsze schody w dół i zejdź po następnych, a potem na dole wejdź w górę na te obok nich.

Skręć w prawo i ruszaj przed siebie. Trafisz na podwójną klatkę schodową, ale na razie ją zignoruj. Idąc dalej, trafisz do ślepego zaułka ze schodkami. Zlazłszy na dół, znajdziesz skrzynię z Greater Mana i scroll z zaklęciami (poziom 4). Wróć do podwójnych schodów i podejdź nimi w górę. Idź przed siebie, a potem zejdź po następnych schodach (Revenant ma piekielnie odporny żołądek, bo po tych wszystkich wspinaczkach i zejściach zwykłemu człekowi dawno by się rozregulował). Trzymając się prawej, trafisz na szkielet z pergaminem w łapie. Weź pergamin i podejdź do drzwi.

Czwarta Sekcja Pieczar: Mroki (The Dark - Mapka A)

UWAGA: Do tej pory jaskinie były proste, jak droga przez jelita. Teraz zaczną się schod... tfu! Znowu?. Teraz będzie gorzej. Dlatego zamieszczamy mapkę (nie oddaje ona długości korytarzy, ale wszystkie zakręty i skrzynie są na miejscu). Orientuj się zatem wedle Mapki A, a łatwo trafisz do wyjścia.

Piąta Sekcja Jaskiń: Przełączniki (Switches)

Ta jest najbardziej chyba zawiła, więc znów zamieszczamy mapkę (Mapka B). Nie będziemy opisywali wszystkiego, zdając się na twoją inteligencję. Ale przed wyjściem z tego poziomu trzeba ci będzie załatwić Solifuge. A to sprawa niełatwa - choć wykonalna. Solifuge to Wielki stawonóg z parą raczych szczypiec. Zanim się do niej zabierzesz, potrzebny ci będzie łuk. Bestia ma straszliwe szczęki-żuwaczki, a co gorsza, skacze do sklepienia i spuszcza stamtąd małe pajęczaki, które mają rozproszyć twoją uwagę - jak się nimi zajmiesz, bydlę cię załatwi. Łuk znajdziesz w skrzyni na prawo od wejścia do pieczary Solifuge, Obok łuku jest kilka Lodowych Strzał (Ice Arrows). Pierwsza sprawą jest spowolnienie natarcia bestii przez ostrzelanie jej Lodowymi Strzałami. Potem rzuć zaklęcie Cast Strike. Uderzaj pchnięciami (Jab) - są dość szybkie i nie dadzą bestii możliwości reakcji. Po chwili znów weź łuk i szybko - naprawdę szybko! - znów skorzystaj z Lodowej Strzały. I dalej wal pchnięciami. Kilkakrotne (5 do 6-ciu razy) powtórzenie tej procedury powinno odnieść pożądany skutek. Można też inaczej - użyć trucizny i dać nura za skrzynię w szczelinie, gdzie stawonóg cię nie dosięgnie. I znów rzucaj trucizną - trochę to trwa, ale to najbezpieczniejszy i najpewniejszy sposób załatwienia przerośniętego pajęczaka.

Po rozprawieniu się z Solifuge, zobaczysz klucz. Otwórz nim drzwi w odległym, północno-zachodnim narożniku pomieszczenia. Przeszedłszy przez drzwi, idź dalej, aż znajdziesz wyjście z tej sekcji jaskiń.

Szósta sekcja Jaskiń: Komnata posągu Królowej

Po wejściu do tej sali Locke zostanie zaskoczony dramatyczną sekwencją dotyczącą jego wspomnień. Potem podejdź po schodach i otwórz skrzynię. Wewnątrz jest zwój pergaminu (scroll) z zaklęciami 5-tego poziomu. Potem podejdź do północno-wschodniej ściany i otwórz tam skrzynię - wewnątrz znajdziesz Greater Mana, Greater Healing i Spirit Pennant. Potem skieruj się wedle tej ściany na prawo i odszukaj skrzynię ze złotem. Przejdź przez otwór i spotkaj się z Sardokiem. Sardok zażąda, byś się spotkał z Lordem Tendrickiem. Przejdź do Transportera z prawej. Poszukaj Tendricka, pogadaj z nim i z Sardokiem, potem kup rozmaite rzeczy, których ci braknie, wróć do transportera i przenieś się do



jaskiń. Po powrocie odszukaj drzwi. Przejdź przez nie do Ruin.

Ruiny - zewnątrz

Idź do przodu i przejdź po moście. Następnie ruszaj prosto - po prawej znajdziesz kolejny most, gdzie spotkasz niejakiego Nararro. Zechce się do ciebie przyłączyć, ale jest to możliwe tylko w trybie Multiplayer.

Ruiny - wewnątrz (Mapka C)

Wejdź przez bramę i skieruj się w lewo - dotarłszy do rogu zobaczysz schody. Podejdź nimi raz i drugi, a trafisz na skrzynię z zamkniętym w niej korzeniem. Weź korzeń i wróć schodami w dół, a potem ruszaj dalej wedle ściany. Trafisz na kolejne schody, podejdź w górę i otwórz skrzynię ze złotem. I wróć do wyjścia. Teraz skieruj się od wyjścia na prawo i wal aż do rogu. Znajdziesz tam skrzynię z pustą fiolką - weź tę fiolkę. Włóż korzeń do fiolki. Idź dalej wzdłuż ściany, aż dojdziesz do schodów. Podejdź schodami, aż idąc wedle prawej ściany znajdziesz skrzynie z błękitnym kwiatem. Potem zejdź schodami w dół i znów wróć do wyjścia. Skręć w prawo (albo od wyjścia na wprost) i trafisz do Labiryntu. W Labiryncie kieruj się wedle mapki - powinieneś znaleźć tu pustą fiolkę (Empty Vial), Miecz Walkirii (Valkyrie Sword) i złoto, Greater Mana i Cure Poison, Fiolkę Wody (Vial of Water), aż w końcu trafisz do wyjścia.

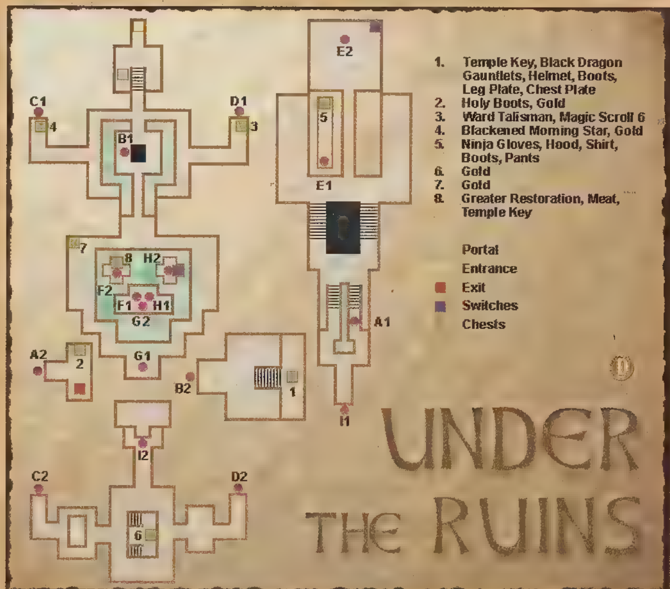


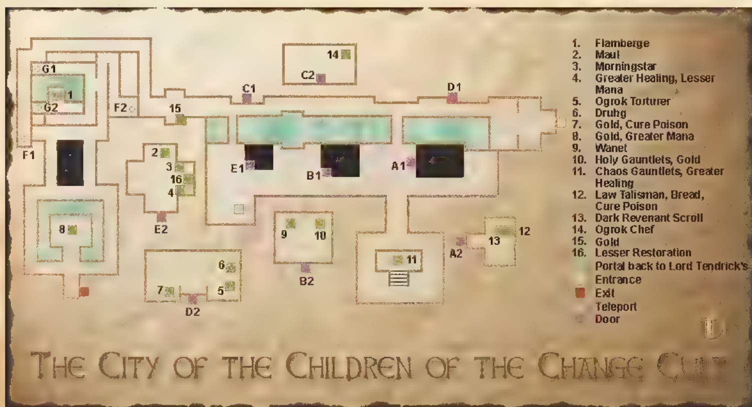
Wylazłszy z Labiryntu, trafisz na cmentarzysko. Ruszaj w lewo i podejdź po pierwszych schodach, jakie zobaczysz. Trafisz tu na posąg (wiele zresztą ich będzie), który strzela ogniem. Zaznaczono te posągi na mapce - są nieco uciążliwe. Nie zabijają, ale lepiej ich unikać. Podejdź ku przodowi i skręć w prawo. Na końcu tego przejścia jest skrzynia ze złotem i Pierścieniem Tajemnic (Ring of Arcane). Wróć na cmentarz - w jego północnym rogu znajdziesz grób z kością. Weź kość i wetknij ją do fiolki. Przejdź do południowo-wschodniego rogu cmentarza. Możesz się tam dostać, podążając wzdłuż ściany z lewej i mijając pierwsze schody. Wejdź na drugie schody i idź przed siebie, aż ścieżka rozwidli się w lewo. Skręć w tę odnogę i trzymaj się prawej ściany. Zobaczysz schody, ale zignoruj je na razie - zamiast tego poszukaj skrzyni ze złotem i pustą fiolką. Potem podejdź do przodu i wespnij się na pierwsze schody z lewej. Teraz trzymaj się prawej strony, a znajdziesz kolejne schody, gdzie odkryjesz komplet zbroi Nightshade, zawierający Helmet, Boots, Chest Plate, Leg Plate i Gauntlets. Wróć, którędy przyszedłeś, zejdź schodami, pokonaj kolejny podest w dół. Trzymaj się ściany przed tobą i podążaj w lewo - trafisz na rozwidlenie dróg w kształcie T. Wleź w lewo, ale trzymaj się prawej strony, by uniknąć ognistych pocisków. Kiedy znów staniesz na rozwidleniu dróg T, skręć w prawo. W końcu trafisz na schody i skrzynię, gdzie leży Issathi Claw. Weź Claw i wróć schodami w górę. Podążając dalej, zobaczysz rozwidlenie w lewo, zignoruj je i idź prosto. Trafisz do komnaty z sadzawką. Na przeciwległym brzegu jest skrzynia ze złotem. W górnej części komnaty, jeżeli będziesz trzymał się prawej, jest skrzynia zawierająca fiolkę kwasu (Vial of Acid). Weź fiolkę i zejdź schodami, a potem wyjdź, trzymając się lewej ściany. Ścieżka się rozwidla w prawo, wejdź w odnogę i miń następne rozwidlenie w prawo. Zejdź schodami w dół. Potem trzymając się prawej, wejdź na kolejne schody, które zobaczysz. Na górze skieruj się wedle lewej i znajdziesz skrzynię z pustą fiolką. Weź fiolkę i ruszaj po schodach obok skrzyni. Wlazłszy na schody, trafisz nad staw ze ścieżką po obu stronach. Przejdź po prawej i znajdziesz skrzynię z kiełbasą (Sausage), Greater Restoration i Gate Portal Scroll. Przeczytaj pergamin i upewnij się, że masz Vial of Water, Vial of Acid, Vial of Root, Vial of Issathi Claw, Vial of Bone, i Vial of Blue Flower. Połóż każdą na jednym z sześciu postumentów w dowolnym porządku - i brama się otworzy. Podejdź po schodach w górę, idź prosto i wejdź na kolejne schody. Trafiwszy na schody, będziesz mógł wyjść przez drzwi z prawej.

Podziemia Ruin (Mapka D)

Ten poziom jest dość skomplikowany, wielu nie trafiło do wyjścia, dlatego że jest tak oczywiste. Oznaczenia literowe na mapce dotyczą portali lub drzwi (odpowiednio A1, A2, B1, B2 itp.). Zaczynając ruszaj w przód i zejdź po schodach - jeżeli chcesz wrócić do miasta, po lewej masz portal. Może powinieneś dokupić trochę eliksirów i sprawdzić pancerz oraz oręż. Potem zejdź po schodach w dół, aż trafisz na krzyżówkę. Na razie nie skręcaj ani w lewo, ani w prawo, tylko wal prosto.

Trafisz do nowej komnaty, ale na razie ją zignoruj i nadal idź przed siebie. Aż trafisz na rozwidlenie T i staniesz nad wodą. Idź w prawo - w rogu znajdziesz skrzynię ze złotem. Idź dalej, aż trafisz na najniższe miejsce w komnacie, wejdź na portal i trafisz na wysepkę na wodzie (G1-G2). Najpierw wejdź w portal po prawej (H1-H2). Znajdziesz przełącznik. Rusz nim, potem wróć do





portalu i wejdź w portal w górze po lewej (F1-F2). Trafisz na skrzynię zawierającą Greater Restoration, mięso (meat) i Klucz do Świątyni (Temple Key). Wróć przez portal, a potem przejdź przez ten niższy (G2-G1). Wróciłeś poza wyspę. Idź teraz wzdłuż prawej ściany, a gdy droga się rozgałęzi w prawo, skręć w prawo. Trafisz na ten budynek, który już mijałeś, ale znów go zostaw i wal przed siebie. Na skrzyżowaniu skręć w prawo. Idź dalej, trzymając się lewej ściany i gdy droga rozgałęzi się w lewo, wejdź w lewą odnogę. Trafisz na skrzynię, w której jest Ward Talisman i Magic Scroll 6. Weź je i przejdź przez drzwi przed tobą (D1 - D2).

Idź przed siebie, skręć w prawo, aż trafisz na wejście do Świątyni. Użyj pierwszego klucza i przejdź dalej. Kiedy ścieżka się rozwidli na lewo i prawo, wejdź w prawo i idź przed siebie. Z prawej będą drzwi, na razie je zignoruj, ale zapamiętaj. Przedostań się przez portale I1 - I2. W końcu trafisz na szczyt schodów - gdzie droga rozwidla się w lewo albo ciągnie się prosto. Idź w lewo, przy następnym rozwidleniu dróg skręć w lewo, a potem w pierwszy zaułek na prawo. Na końcu trafisz na przełącznik i portal. Rusz przełącznikiem i wejdź w portal. Idź przed siebie i znajdziesz skrzynię z Ninja Gloves, Hood, Shirt, Pants i Boots. Weź wszystko i wróć do portalu, potem opuść pomieszczenie, a na rozwidleniu ścieżek skręć w prawo, a potem w pierwszą po lewej. Zejdź po schodach, a na kolejnym rozwidleniu dróg (gdzie ścieżka odchodzi w lewo) idź przed siebie schodami w dół. Na dole skręć w prawo i wyjdź ze Świątyni. Idź przed siebie i w lewo. Po lewej zobaczysz schody, wejdź wyżej i weź złoto ze skrzyni, a potem wróć na dół i idź prosto. Dotrzesz do rozwidlenia T, gdzie skręć w lewo, jeszcze raz w lewo i znów zobaczysz schody. Wejdź po schodach i otwórz drzwi.

Przelazłszy przez nie, otwórz pierwszą skrzynię. Jest w niej Blackened Morning Star i trochę złota. Potem idź przed siebie, aż znów dojdziesz do rozwidlenia T. Skręć w lewo, a gdy dotrzesz do skrzyżowania, skręć w prawo. Znajdziesz nowy budynek, drzwi powinny być otwarte, więc otwórz i wejdź. Przed tobą powinny być schody, na szczycie których znajdziesz skrzynię. A w niej Temple Key, Black Dragon Gauntlets, Helmet, Boots, Leg Plate i Chest Plate. Weź, wróć po schodach i wyjdź na zewnątrz. Teraz skręć w prawo, a potem w lewo. Znów dotrzesz do skrzyżowania, na którym znów skręć w prawo i potem w lewo. Otwórz drzwi i przejdź przez nie. Znów zobaczysz Świątynię, otwórz drzwi i idź naprzód. Na pierwszym T skręć w prawo, potem idź, aż zobaczysz drzwi po prawej. Otwórz i przejdź. Będzie tu skrzynia z Holy Boots i złotem - weź, wróć do portalu i opuść poziom.

Miasto Dzieci Kultu Zmiany (Mapka E)

Przejdź przez wrota i idź dalej, trzymając się prawej strony. Pierwsze drzwi (D1-D2), na które trafisz, prowadzą do pomieszczenia, gdzie jakiegoś Druhga przesłuchuje Ogrok. Zignoruj obu i skieruj się ku lewej, gdzie jest skrzynia ze złotem i Cure Poison, a po wzięciu wszystkiego wyjdź. Skieruj się znów na prawo i przejdź przez pierwszy z mostów nad wodą (tym z lewej). Przelazłszy po moście, skieruj się na lewo i wejdź (A1-A2) do budynku ze skrzynią, w której znajdziesz Dark Revenant Scroll oraz drugą skrzynię, gdzie jest Law Talisman, chleb i Cure Poison. Wyjdź i skręć w lewo. Idąc przed siebie, trafisz na korytarz. Idąc nim dalej i trzymając się prawej, trafisz na rozwidlenie T. Potem będą schody. Wejdź, otwórz skrzynię i weź Chaos Gauntlet oraz Greater Healing. Wyjdź, wróć do korytarza i skieruj się do drzwi B1-B2. Trafisz do komnaty, gdzie jest niejaki Wanet (który walczy z Kultem, ale nie powie ci niczego istotnego). Znajdziesz tu też skrzynię z Holy Gauntlets i - o ile dobrze pamiętam - złotem. Wyjdź i idź wedle lewej ściany. Nieco dalej znajdziesz portal do twierdzy Lorda Tendricka. Skorzystaj zeń, by uzupełnić zapasy. Potem wejdź do budynku na północny-wschód od portalu (E1-E2). Są tu cztery skrzynie i znajdziesz w nich Greater Healing, Lesser Mana, Lesser Restoration, w trzeciej Morning Star, a w czwartej młot. Zebrawszy to wszystko, wyjdź i znów skieruj się w prawo.

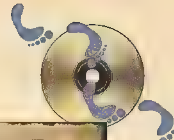
Przejdź przez most i podejdź do drzwi na wprost (C1-C2). Wewnątrz jest kucharz (Ogrok), który chętnie by spie... ale nie może, bo niewolnicy trzymani są dzięki kontroli umysłów. Wyjdź i skieruj się w prawo. Po lewej znajdziesz skrzynię ze złotem, weź je i idź wedle ściany, aż trafisz na portal (F1-F2). Idąc dalej dojdź do portalu (G1-G2), a potem weź miecz z postumentu (Flamberge).

Wróć przez portale, zbierz z ostatniej skrzyni złoto i Greater Mana, a potem, idąc prosto, odszukaj wyjścia - przez drzwi po prawej.

Świątynia Dzieci Kultu Zmiany (Mapka F)

Przelazłszy przez drzwi, odkryjesz portal (Transporter) po prawej. Wróć nim do siedziby Lorda Tendricka, by uzupełnić brakujące zapasy i ochoczo zabierz się do dzieła. Podejdź po trzech podestach schodów i skręć w lewo. Idź przed siebie, dopóki nie natkniesz się na skrzynię z Golden Morning Star. Potem podejdź naprzód i skręć w prawo. Zignoruj następny skręt w lewo i idąc przed siebie dotrzesz do skrzyni ze złotem i serem (jakiż to debil w jednej skrzyni trzyma złoto i ser?!). Weź jedno i drugie, a potem wyjdź przez najbliższe drzwi. Za nimi powinieneś znaleźć Wyrm Key w zamkniętej skrzyni. Masz teraz wybór - możesz podążać dalej albo wrócić do portalu i uzupełnić zapasy. Jakakolwiek będzie twoja decyzja, droga w głąb Świątyni wiedzie przez portal (A1-A2). Przedtem tylko nie zapomnij zajrzeć do skrzyni nr 10, gdzie znajdziesz Gold Dragon Gauntlets, Boots, Leg Plate, Chest Plate i Helmet. Po schodach, w prawo, w lewo i z lewej będzie sobie leżał jak byk półtoraręczny miecz (Bastard Sword - bastard dlatego, bo może być i do jednej, i dwu rąk). Idź dalej, aż trafisz na odnogę w lewo. Wejdź w nią i wal śmiało, aż znajdziesz po lewej dwie skrzynie - w jednej będzie złoto, w drugiej Holy Leg Plate. Teraz masz przed sobą dość długą wędrówkę. Orientuj się wedle mapy, aż trafisz do portalu wyjściowego.









Pierwszy poziom lochów (Mapka G)

Przedostawszy się przez portal, podejdź z prawej schodami w górę, a znajdziesz skrzynię ze złotem i kluczem do drzwi. Otwórz kluczem drzwi i wejdź w korytarz. Idąc dalej, znajdziesz komnatę po lewej - siedzą w niej Ninja To, Sabu, przełącznik i skrzynia. Cholera, nie dałem rady jej otworzyć! Pogadaj z Sabu, rusz przełącznikiem i po wyjściu ruszaj w lewo. Natkniesz się na drzwi, które odblokowałeś przełącznikiem po rozmowie z Sabu. Potem trafisz na kolejne cztery skrzyżowania, ale ty niewzruszenie niczym Titanic wal przed siebie, aż trafisz na Sabu, który zwiał przez otwarte drzwi. Trafisz na skrzyżowanie, gdzie są zamknięte i otwarte drzwi. Przede wszystkim otwórz skrzynię z Golden Morning Star. A potem skieruj się w prawo, by trafić na rozmawiających ze sobą Ogroków. Zabij obu i weź ze skrzyni Greater Mana i złoto. Potem ruszaj dalej - znajdziesz Earthen Gauntlets, a w końcu dojdziesz do miejsca, gdzie jest odnoga w prawo.

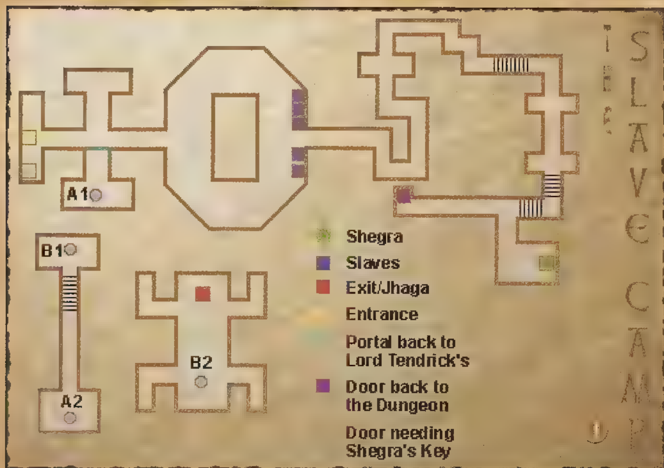
Ruszaj na prawo, gdzie natkniesz się na Ducha - dostaniesz odeń Wolfsbane Pendent. Porozmawiawszy z nim, obrabuj dwie skrzynie pod schodami - są w nich Magic Scroll 7 i dwa klucze (Exit Room Key i Hallway Key). Wyjdź, doszedłszy do rozwidlenia T, skręć w prawo, potem w lewo, potem znów w prawo, aż dojdziesz do drzwi, które ci trzeba otworzyć, posługując się Exit Room Key. Trafisz na krzyżówkę, na której już byłeś. Odwróć się na prawo i otwórz drzwi przy pomocy Hallway Key. Stąd już prosto, jak przez jelita, do wyjścia. Po drodze znów spotkasz Sabu. Najpierw rozpraw się z jego sługusami, a potem z ich mistrzem. A potem do portalu wyjściowego, który znajdziesz w komnacie z pustą skrzynią.

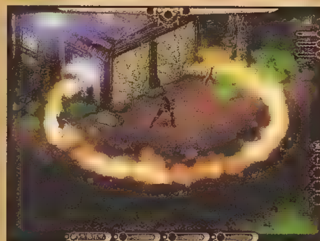
Drugi Poziom Lochów (Mapka H)

Ten poziom jest - powiedzmy ulgowy. Nie masz tu zbyt skomplikowanej drogi. Orientuj się wedle mapki, idąc od wyjścia, poprzez skrzynię nr 10, aż po licznych przebojach i odkryciach, dotrzesz do stanowiska Sabu, który tkwi niedaleko skrzyń 1 i 2. Sabu prześle cię magicznie do obozu niewolników.

Obóz Niewolników (Slave Camp - Mapka J)

Na lewo jest portal, przez który możesz wrócić do twierdzy Lorda Tendricka. Idąc przed siebie miniesz drzwi, trafiając do rozległej komnaty, gdzie jest pięciu Druhgów niewolników, pogadaj z nimi i wyjdź przez przeciwległe drzwi. Krętą drogą dotrzyj do miejsca, gdzie jest niejaka Shegra, która zacznie cię namawiać do zabójstwa Sabu. Weź klucz i sztylet, a potem wyjdź i na rozwidleniu T skieruj się w lewo. Wrócisz do drugiego poziomu Lochów, do miejsca, które wcześniej było ci niedostępne.





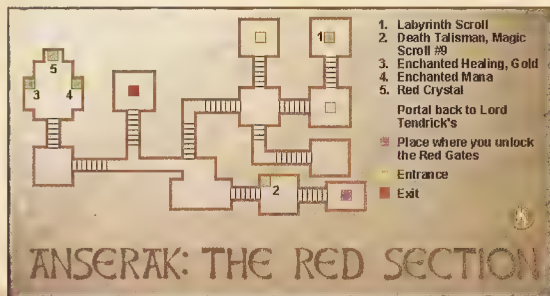
Ponownie Lochy

Ślepy zaułek kończy się drzwiami - otwórz drzwi kluczem Sheri i zobaczysz Sabu. Locke zabije go samodzielnie, ale potem trzeba ci załatwić jego obrońców. Są tu dwie skrzynie (nr 1 i 2 z poprzedniej mapki). Wróć do drzwi i wyjdź przez nie do obozu. Idąc dalej przed siebie, miń korytarz w lewo i wróć do sali z więźniami, a potem pogadawszy z nimi jeszcze raz, wyjdź przez przeciwległe wyjście i otwórz drzwi z lewej kluczem, otrzymanym od Sheri. Podejdź do portalu (A1-A2), potem przez kolejny portal (B1-B2). Trafiłeś do miejsca strzeżonego przez Jhagę. Po krótkiej wymianie zdań (przeciwnicy wymieniają zwykle jedno na dwa i po wyższym kursie), zacznie się walka. Jhaga wzywa Dark Revenants, miota ogniste kule, przenosi się z rogu do rogu, a znalazłszy się pośrodku pomieszczenia, rzuca czar Ognistego Wichru. Nie pękaj - ustaw się pośrodku komnaty i załatwiaj każdego z Dark Revenantów, których wzywa. Zanim się przemieści, rzuć czar Swift Strike, a potem zamachnij się od ucha i rąb tyle razy, ile zdążysz. W końcu zdoła się ulotnić, a gdy pojawi się ponownie, powtórz cały proces.

Szósta konfrontacja: Yhagoro.

Legowisko Nahkranotha

Stłukłszy Jhagę znajdziesz się w legowisku Nahkranotha. Doświadczysz kolejnej wizji Andrii, a potem się ockniesz. Idź przed siebie, aż dojdziesz do rozwidlenia T.





Otwórz skrzynię ze złotem, Enchanted Healing i Magic Scroll # 8. Potem skręć w prawo, a potem idź, aż po kilku skrętach i zakrętach trafisz na skrzynię zawierającą Enchanted Mana. Wróć, którędy przyszedłeś, ignorując odgałęzienie w lewo, a potem i schody na prawo. Znajdziesz skrzynię zawierającą Alpha Gem Necklace oraz trochę złota i drugą, w której jest Enchanted Restoration i nieco złota. Na koniec wróć do schodów i wejdź na nie, a potem na kolejne. Trafisz na platformę z kilkoma podestami schodów wiodącymi w górę do Nahkranoth Armor.

Puszcza

Trafisz stąd do Olihoota. Zacznie ci coś wyjaśniać, a potem pojawi się Sardok i zabije Olihoota. Sardok zażąda, byś ruszył z nim do twierdzy Kendricka, gdzie zabije Lorda i Przeniesie cię do Anserak. Od dawna podejrzewałeś Sardoka. I - jak się okazuje - słusznie.

Anserak: Czerwona sekcja (Mapka K)

W końcu trafiłeś do dobrze ci znanego Anseraku. Wokół ciebie migają ognie, ale ruszaj do dzieła - musisz uratować Andrię. Uwaga, nie będziemy podawali zawartości skrzyń, ponieważ nie wszystkie zawierają coś istotnego do twego Questu. Ważne jest, być znalazł Czerwony Kryształ (Red Crystal) - skrzynia nr 5 - i włożył go na miejsce, otwierając Czerwoną Bramę. Ważna jest też skrzynia nr 2 (Death Talisman i Magic Scroll #9).





Po odblokowaniu Red Gate, wróć którędy przyszedłeś. Nie wchodź w pierwszy korytarz w prawo, wejdź w następny. Zobaczysz Białą Bramę, przez którą trzeba ci przejść.

Anserak: Biała sekcja (Mapka L)

Musisz znaleźć rękojeść (Hilt) do twego miecza Angsaara. To skrzynia nr 7. Potem wróć, zignoruj pierwszy zakręt w prawo i drugi w lewo, aż trafisz na rozwidlenie T. Skręć w lewo i zaraz potem w prawo. Znajdziesz miejsce dla Białego Kryształu. Potem przejdź w lewo i na wprost do dwu skrzyń (1 i 2). W jednej (lewej) jest Amulet of Power i Chaos Talisman, w drugiej złoto i kiełbasa. Potem odszukaj skrzynie z Białym kryształem (nr 3). Weź kryształ i wróć a potem skręć w pierwszy korytarz w lewo. Idź przed siebie, dojdź do rozwidlenia T, skręć w lewo, a przy następnym w prawo i użyj kryształu, by otworzyć Białe Wrota. Otworzywszy Białe wrota, wróć i wejdź w pierwszy w lewo, a potem wal prosto, aż do zielonych wrót. Przejdź do Zielonej Sekcji.

Anserak: Zielona Sekcja (Mapka M)

Trzeba ci znaleźć Jelec (Handle) do miecza (skrzynia nr 6) - jest w niej też Magic Scroll #10. Orientuj się wedle mapki. Połącz rękojeść z jelcem i wróć, którędy przyszedłeś. Na mapce znajdziesz lokację rozmaitych skrzyń, ale najważniejsze, byś odnalazł Zielony Kryształ (Green Crystal) i umieścił go we właściwym miejscu, bo





bez tego nie otworzysz Zielonej Bramy. Umieściwszy kryształ, wróć do miejsca, gdzie znalazłeś Dwarven Axe i Złoto, podejdź schodami do Transportera (jeżeli chcesz, możesz tu wrócić do Twierdzy Tendricka i uzupełnić zapasy), a potem idź do Wrót, które cię zawiodą do Niebieskiej Sekcji Anserak.

Anserak: Niebieska Sekcja (Mapka N)

Podobnie jak wcześniej - orientuj się wedle mapy. Wiesz, w czym rzecz - trzeba ci znaleźć Blue Crystal, umieścić go we właściwym miejscu, zebrać, co się da i wyjść przez Wrota do Sekcji Pomarańczowej (Orange Section).

Anserak: Pomarańczowa Sekcja (Mapka O)

W tej sekcji znajdziesz głownię (Blade), trzeba ci tylko poszukać skrzyni nr 1. Połączywszy Blade, Hilt i Handle uzyskasz Angsaar, najpotężniejszą broń gry. Niewiele się teraz przed tobą ostoi. A potem, jak poprzednio - Orange Crystal, włóż go, gdzie trzeba, odemknij Orange Gate i odszukaj wyjście do Yellow Section.

Anserak: Żółta Sekcja (Yellow Section - Mapka P)

Dokładnie jak poprzednio - znajdź Żółty Kryształ, włóż go na miejsce, by odblokować Żółte Wrota, a potem wyjdź do purpury.

Anserak: Sekcja Purpurowa (Mapka R)

To ostania sekcja przed spotkaniem z Yhagoro, ważne więc jest, byś się odpowiednio przygotował. Nastaw się psychicznie na nie lada starcie, przed wejściem do Komnat Yhagoro odetchnij głęboko. Przedtem pozbieraj, co się da, znajdź Purpurowy Kryształ, umieść go w odpowiednim miejscu i ruszaj do wyjścia na Komnaty Yhagoro.

Komnaty Yhagoro.

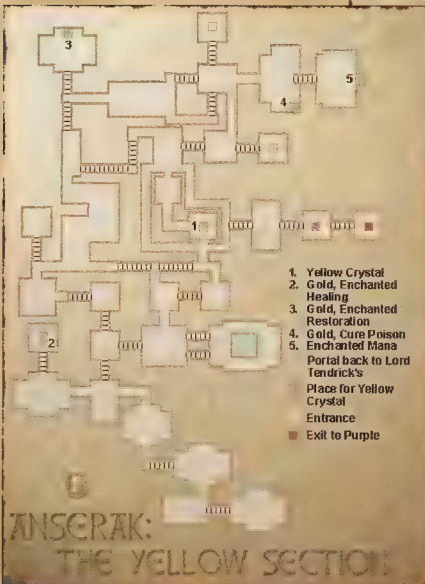
Nareszcie możesz dołożyć, komu trzeba! Idź przed siebie, schodami w górę, aż trafisz na rozpartego na swoim tronie Yhagoro. Co mu powiesz, nie ma znaczenia, i tak cię zaatakuje. Wbrew pozorom, ostatnia walka nie jest skomplikowana. Jak tylko będziesz mógł, rzuć Czar Niewidzialności (Invisibility). A potem podejdź do Yhagoro i wal - co prawda Yhagoro ma twardy żywot i może ci trzeba będzie rzucać Czar Niewidzialności parę razy, ale nie pękaj. Yhagoro nie zdoła cię zobaczyć, nie będzie nawet próbował uciekać - taki z niego zadufek. Bitwa nie powinna ci nastręczyć trudności. Po czym z dobrze zasłużoną "sadysfakcją" obejrzyj zakończenie gry...

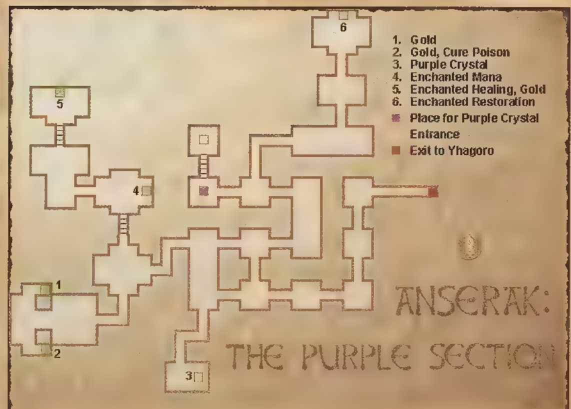
Na podstawie poradnika Stratos Group
www.stratosgroup.com

Opracował Simkin

P.S. Mapki oznaczonej literką I nawet nie szukajcie – nie lubię literki I.
Simkin







producent: Take2
platforma: PC

Noctume

Denerwujący, donośny, świdrujący mózg dźwięk trwał i w żadnym przypadku nie chciał zamilknąć na zawsze. Pierwsza myśl, jaka przyszła mi do głowy, to rozstrzelać budzik i zakopać gdzieś głęboko, druga - wyłączyć. Wyciągnąłem na ślepo ociężałą rękę i po ciemku wcisnąłem diabelski wyłącznik staroświeckiego budzika. Uff... wreszcie błogi spokój, który przed paroma sekundami został brutalnie przerwany przez nastawiony przez jakiegoś brutala (czyli przeze mnie) budzik na godzinę 3.45. Co mnie popchnęło do obudzenia się o takiej porze?... Myśli jeszcze bardzo wolno przebijały się przez grubą ścianę snu otaczającego umysł, który nie mógł się skupić na najważniejszych rzeczach... A... prawda, odezwała się wczoraj organizacja Spookyhouse, późnym wieczorem usłyszałem w słuchawce zdenerwowany (a czy kiedyś w ogóle był spokojny?) głos Colonel'a. Znowu jakiś wampir postanowił namieszać nieco na tym niespokojnym padole i wyrżnął już połowę populacji z jakiejś mieściny, a drugą połowę przyłączył do swych mrocznych armii.

Do biura dotarłem około czwartej, spotkałem się z Colonelem przy windzie i razem, bez słowa, zjechaliśmy na najniższe piętro, aby tam, po podaniu odpowiedniego hasła, przejść do nieco bardziej utajnionych przed światem części budynku. Na miejscu czekały mnie dwie złe wiadomości, pierwsza to szykująca się wyprawa do Niemiec, gdzie prawdopodobnie w okolicach starożytnego zamku żyje sobie wampirek i terroryzuje okoliczną i dalszą ludność. W jego posiadaniu znajduje się legendarny Yathgy, coś jakby Święty Gral w świecie wampirów. Drugą złą wiadomością była informacja, iż do misji przydzielona mi zostaje szanowna pani Svetlana Lupescu, półwampir - półczłowiek (półkobieta). Będę miał okazję w najbliższym czasie sprawdzić, która z tych osobowości ostatecznie wygra... mam nadzieję, że gdy nadejdzie ta chwila będę miał odpowiednią broń i ilość amunicji...

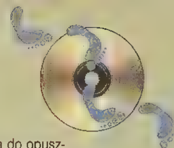
Akt Pierwszy: Mroczne panowanie króla wampirów.

Poziom pierwszy: wprowadzenie

Idź za Colonelem (facet w białym fartuchu i hakiem zamiast dłoni), przejdźcie razem przez drzwi, a następnie, po podaniu przez Colonela hasła, przespaceruj się przez otworzone przez miłą agentkę tajne wrota. Postaraj się iść za Colonelem i razem wejdź z nim do pomieszczenia z ustawionym na statywie projektorem filmowym, usiądź sobie wygodnie na sofie i uważnie skup się na najważniejszych szczegółach misji. Wysłuchasz ciekawej (jak dla kogo) historii o Świętym Gralu Wampirów oraz o skutkach niewłaściwej eksploatacji magicznego przedmiotu. Po prelekcji Colonel wraz z niedoszłą wampirzycą wyjdzie z pomieszczenia. Bez pośpiechu przejdź z powrotem przez drzwi i podejdź do siedzącego przy biurku poczciwie wyglądającego faceta. Po krótkiej, miłej pogawędce z Hiram'em przejdź się do pojedynczych drzwi, widocznych na samej górze ekranu, po czym skręć na prawo. Stranger - twój heros - utnie sobie krótką pogawędkę z kobietą, która w danej chwili wykonuje bardzo nieprzyjemną rzecz dla większości śmiertelników, czyli sekcję podejrzanie wyglądających zwłok. Weź wszystkie przedmioty, które lekarka ci podaruje, następnie sięgnij po trzy srebrne naboje leżące na półce. Wyjdź z pomieszczenia i porozmawiaj ze stojącym w pobliżu mężczyzną. Po tych wstępnych rewerencjach i rozeznaniach czas na prawdziwą, ciężką, zbroczoną krwią robotę. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się do windy (droga jest naprawdę dziecinnie prosta, nie powinieneś się zgubić, w końcu nie na darmo nazwano cię Stranger). Tam natkniesz się na czekającą cierpliwie na Ciebie półwampirzycę. Wciśnij guzik i razem wejdźcie do windy.

Poziom drugi: cmentarzysko

Ach... jakie miłe, romantyczne miejsce... cmentarz, wręcz wymarzona "dziupla" i „kuchnia" każdego wampira. Pani Svetlana na szczęście nie daje po sobie poznać, że w jakiś sposób ucieszona jest z aktualnego miejsca przebywania. Punkt dla niej, ale miej ją cały czas na oku, nigdy nie wiadomo, kiedy bestia się w niej obudzi. Porozmawiaj z facetem, który nagle wyjdzie z grobu, o dziwo nie będzie on należał do kręcącej się w pobliżu bandy sztywnych umarlaków, dlatego schowaj broń i wysłuchaj, co ma powiedzenia. Zejdź ze wzgórza na dół ścieżką prosto do widocznej zamkniętej bramy. Przejdź się na około muru, aby natrafić na klucz leżący w pobliżu malowniczego szkieletu, przy okazji poczęstuj pierwszymi ołowianymi kulkami jednego z pierwszych ochotników. Wróć na wzgórze przy cmentarzu i tym razem skieruj się (nie schodząc w dół) za cmentarz w stronę krypty. Użyj znaleziony klucz na drzwiach krypty, aby je otworzyć. Z gardzieli pani półwampirzycy wydobędzie się przenikliwy jęk. Dama oświadczy ci, iż ze względu na poświęconą ziemię, dalej jej stópki podążać nie mogą, w związku z tym będziesz musiał przez jakiś czas radzić sobie bez niej. Wampirzyca postanowi znaleźć jakieś inne przejście do miasta, a ty tymczasem zanurz się w ciemną czeluść krypty. Wewnątrz budowli nic ci nie grozi, żaden wampir nie odważy się stanąć na tym skrawku ziemi, jednakże nic tu-





taj ciekawego i godnego uwagi nie znajdziesz. Nie pozostaje ci nic innego jak tylko otworzyć drzwi, bezpośrednio z krypty prowadzące do mrocznego miasta. Musisz poszwędać się nieco po mieście, zważając na stwory latające, biegające i stojące, które towarzyszyć ci będą w trakcie poszukiwań oraz przeszukiwań. Właź do każdego budynku, który okaże się być otwarty, przeszukuj każdy kąt i każdą szczelinę, aby zasilić w ten sposób swe kieszenie porcjami niezbędnej do przeżycia amunicji. W którymś momencie na pewno dołączy do ciebie Svietlana i od tego czasu pomoże ci w zwalczaniu miejscowych wamirzaków. Przeszukując miasto na pewno natrafisz na zamknięte drzwi kościoła, odwróć się i z tego miejsca przejdź do przeciwnych drzwi widocznych w niewielkiej oddali. Gdy do nich podejdziesz, drzwi się otworzą, a w nich pojawi się burmistrz miasteczka. Wraz ze Svetlaną przeprowadźcie z nim uprzejmą rozmowę na temat gościnności miasteczka oraz jego niecodziennych mieszkańców, a następnie idź za burmistrzem, i gdy on przystanie, podejdź do niego i wciśnij klawisz ENTER. Prze-spaceruj się nieco wokół kościoła i wejdź na górę schodami. Ujrzysz człowieka stojącego w rogu przy drzwiach. Stojąc przy nim, uderz kilka razy w klawisz spacji, aby dowiedzieć się, co on ma ci do zakomunikowania. Następnie otwórz skrzynkę leżącą na podłodze i zasil amunicją swój magazynek.

POZIOM TRZECI: LAS

Z wioski wydostaniesz się bramą, znajdującą się w pobliżu miejsca urzędowania burmistrza. Aby otworzyć bramę, musisz pociągnąć za widoczną dźwigienkę. Idź w górę widoczną ścieżką prowadzącą prosto do ciemnego lasu, siedliska mnóstwa wygłodniałych wilkołaków. Skręć w prawo na rozstaju dróg i zatrzymaj się przy wywróconym wozie oraz leżącym przy nim martwym koniu. Przy wozie znajdziesz torbę lekarską leżącą pomiędzy frontowym, a tylnym kołem. Kliknij na koniu i idź dalej ścieżką do miejsca, w którym leży martwy wampir z wbitym kołkiem w serce. Podnieś drewniany kołek, odwróć się i skieruj się w stronę, z której przyszedłeś. Na skrzyżowaniu, tuż za martwym wampirem, skręć w prawo na ścieżkę prowadzącą do opuszczonego domku. Uważnie rozejrzyj się po miejscu, sprawdź kominek i podnieś Restorative Tonic, umiejscowiony po lewej stronie kominka. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź się na około domku, zaczynając od prawej strony. Idź przez widoczny most, zejdź na dół po kamiennych schodach widocznych po lewej stronie, rozejrzyj się uważnie po otoczeniu i spróbuj otworzyć jedyne widoczne w tym obszarze drzwi. Niestety, okażą się one zamknięte na cztery spusty, więc, nie marnując więcej czasu, wróć znajomym mostem do miejsca z domkiem i postaraj się znaleźć za nim ścieżkę skierowaną w prawą stronę. Po drodze zlikwiduj wszystkie wilkołaki. W ten sposób powinieneś natrafić na martwego wilkołaka, przy którym na łańcuchu smętnie dyndać będzie spory kawał surowego mięcha. Uważając na wyłażące z ziemi ostrza, przy mięsie sięgnij po nie, ustawiając się po stronie leżącego ciała wilkołaka. Gdy Nieznajomy będzie trzymał wyciągnięte mięso w dłoniach, oznaczy w ten sposób przebytą ścieżkę kapiącą z mięcha krwią.

Podejdź do sporych gabarytów krzyża widocznego na otwartej przestrzeni, skręć w lewą stronę, stojąc naprzeciwko krzyża schowaj mięso i wyciągnij odpowiednią broń. Przygotuj się w ten sposób na spotkanie z kolejnym wilkołakiem nieprzyjaźnie nastawionym do twej postaci. Po walce powinieneś znaleźć ścieżkę prowadzącą do kolejnego domku, niestety tym razem w środku nic interesującego nie znajdziesz. Możesz iść na lewo od domku, aby dojść do nieciekawie prezentującego się mostu. Towarzysząca ci Svetlana stwierdzi, iż niezbyt rozsądnie będzie gramolić się przez ten połamany most nad przepaścią i lepiej znaleźć inne przejście. Zgodnie z jej przykazaniem postaraj się wypatrzyć skalną ścieżkę znajdującą się po lewej stronie mostu. Gdy tylko dojdziesz do jej końca, ujrzysz w całej swej okazałości przepaść oddzielającą cię od zamku. Svetlana stwierdzi, iż spokojnie może przeskoczyć przez ten "rowek", wykorzystując w tym przypadku wampirzą część swej natury. Umówcie się, iż spotkacie się wewnątrz zamku,



gdy tylko ty zdołasz bezpiecznie przejść przez wcześniej widziany, połamany most. Svetlana efektownie przeskoczy przez przepaść w stylu Trinity z Matrixa, tobie natomiast pozostanie wrócić na most i spróbować przejść go na własnych trzęsących się nogach. W tym miejscu postaraj się często zapisywać grę. Z pewnością kilka razy zdarzy ci się upadek w ciemną czeluść, jednak niektóre części mostu są w stanie utrzymać cielsko Nieznajomego więc, w końcu, po kilku próbach, powinieneś szczęśliwie postawić stopę na stabilnej ziemi po drugiej stronie przepaści.

POZIOM CZWARTY: ZAMEK

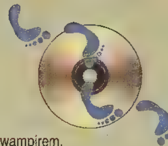
Ten etap gry, rozgrywający się w zamku samego bossa wampirów, można potraktować jako niezły labirynt. Znajdziesz wewnątrz mnóstwo przejść, drzwi, wind, będziesz odwiedzał majestatyczne sale tronowe, olbrzymie jadalnie, sypialnie oraz tym podobne pomieszczenia, jakie można spotkać niemalże w każdym zabytkowym zamku. Po drodze czeka cię likwidacja całej hordy wampirzych sług, czyli umarlaków obdartych ze skóry, którzy muszą być kilkakrotnie zabici, aby na zawsze się uspokoili. Jeśli będziesz uważnie się rozglądał, zdarzy ci się znaleźć nieco amunicji w przestrzeniach zamkowych, którą staraj się oszczędzać, ze względu na masy nieprzyjacielskich towarzyszy, starających się umilić ci zwiedzanie zameczku. Nie chcę podawać tutaj dokładnego przepisu na drogę z zamku do wież, ponieważ warto go przedtem zwiedzić, jednak postaraj się cały czas piąć w górę, a na pewno dojdziesz w ten sposób do bliźniaczych, strzelistych wież. Droga nie jest trudna do zapamiętania ani specjalnie ukryta, więc z pewnością, po zwiedzeniu kilku sal, uda ci się natrafić na zamkową wieżę. Gdy będziesz stąpał po wielkich schodach, jakby "wiszących" w powietrzu, możesz być pewien, iż wieże znajdują się tuż obok. Po wdarciu się na górę (cały czas miej jakąś broń wyciągniętą w pogotowiu) wejdź do wieżyczki widocznej po twej prawicy i z samej góry weź leżący tam spokojnie klucz. Następnie wkrocz do wieży widocznej po lewej stronie, aby stamtąd zabrać kluczyk otwierający drzwi do dzwonnicy (Bell Tower). Zejdź na dół ścieżką pomiędzy dwiema wieżyczkami, a następnie ponownie wejdź na górę widocznymi schodami. Tam czeka już na ciebie wytęskniona Svetlana, która wydaje się być nieco zmieniona. Mówiłam abyś od początku miał ją na oku, widocznie zamek wampirzy tak wpłynął na jej pokaleczoną złem duszę, iż postanowiła sięgnąć do swych korzeni i pójść za głosem (później się okaże, iż nie do końca był to jej własny głos). Nieco cię zrani, ale zaraz spłoszona ucieknie, a ty pozostaniesz znowu sam na sam ze swoimi ponurymi myślami. W tej ciszy usłyszysz jakiś podejrzany dźwięk, pochodził on będzie od jakiegoś starego, zgrzybiałego, zgarbionego człowieka, nie wyglądającego zbyt zdrowo. Z rozmowy z nim wywnioskujesz, iż jest to sługa samego gospodarza zamku, który, według słów sługi, jest jak dotąd niepokonany, a ponadto silny do tego stopnia, iż był w stanie zabrać ci Svetlanę i opanować jej myśli. Charakter twój nie pozwala ci się poddać, w związku z tym wyciągnij swą najlepszą broń i w momencie, gdy starzec przerażony czymś czmychnie, nie zważając na przeciwności losu, wypełniaj nadal swe szlachetne zadanie. Wejdź ostrożnie do dzwonnicy, otwierając sobie drzwi kluczem znalezionym w wieży poniżej. Ujrzysz zapierający dech w piersiach widok wiszących i śpiących do góry nogami strażników. Podejdź do prawego rogu pomieszczenia i sięgnij po dzieło określane jako Special Book. Teraz bez żalu opuść zamek, wyjdź z niego przez drzwi, którymi się tutaj dostałeś i przy murze okalającym budowle skręć w prawo. Trzymając się cały czas muru, gdyż przepaść znajduje się tuż, tuż dojdź do samego końca. Tam skręć w prawo i zejdź na dół ekranu. Wyciągnij koniecznie broń i zlikwiduj kolejną porcję latających Strażników, kręcących się w pobliżu. Z małego pomieszczenia weź pobłogosławiony łuk oraz około 80 strzał do niego. Skieruj się z powrotem do zamczyska znajomym już wejściem, lecz tym razem po podłogach "walać się" będą martwe sztuki gości, których wcześniej załatwiłeś, więc przygotuj się zawczasu psychicznie na takie widoki. Skręć w prawo i idź do przodu, a następnie w górę po schodkach. Dwie stojące spokojnie na początku statuetki zaatakują ciebie, gdy tylko znajdziesz się w ich pobliżu. Zlikwiduj je szybko ze swej drogi i przejdź przez środkowe drzwi, znajdujące się na szczycie. Znajdziesz się w pomieszczeniu z ogromnym, drewnianym stołem oraz niebieską podłogą. W pomieszczeniu znajdować się również będą oddalone drzwi, po prawej stronie jednak okażą się one na razie zamknięte. Przejdź przez otwarte przejście i wypróbuj swój łuk oraz strzały na atakującej twoją postać wampirzycy. Gdy tylko ją zlikwidujesz, wejdź do pomieszczenia, z którego na ciebie wyleciała i otwórz skrzyneczkę, aby sięgnąć po 100 błogosławionych strzał. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź przez widoczne drzwi po drugiej stronie holu. Strzel w lustro na ścianie, wyciągnij swoją nieodłączną broń, gdyż w momencie, gdy tylko dotrzesz do drzwi widocznych na przeciwnej ścianie, rzuci się na ciebie coś krwawego od tyłu. Otwórz drzwi, wejdź do pomieszczenia i zlikwiduj kolejną kreaturkę. Skręć w lewo, starając się przechodzić w jak najdalszej odległości od drzwi po prawej stronie, następnie zejdź na dół ekranu. Ostrożnie wejdź na tablicę i skocz z niej prosto na niewielką platformę. Jeszcze raz skocz nad platformą, podejdź do otworu w ścianie i zejdź na dół do biblioteki. Poszukaj klucza leżącego na półce po prawej stronie, a następnie umieść Special Book (znalezioną w pamiętnej dzwonnicy na górze) na podium w bibliotece. Twym oczom ukaże się tajemne pomieszczenie. Koniecznie w tym miejscu zapisz stan gry, wejdź do pomieszczenia, odwróć się i sprawnymi ruchami zabij potworka. Podejdź do okrągłego stołu i schowaj do kieszeni klucz do lochów (Dungeon Key). Idź za widoczną tapetę (pinkish tapestry) i wejdź do widocznego za nią pomieszczenia. Idź na górę schodami po prawej stronie i pociągnij za dźwignię w rogu. Zejdź na dół i podejdź za kolejną tapetę, znajdującą się najbliżej okrągłego stołu. Chwyć za torbę lekarską oraz porcję strzał do łuku. Tak uzbrojony opuść obszar biblioteki, otwierając sobie drzwi, znajdujące się po prawej stronie wejścia do tajnego pomieszczenia, które przed chwilą wizytowałeś. Wróć na górę do dwóch bliźniaczych wieżyczek. Na dole ekranu ujrzysz przejście, które dla zwykłego śmiertelnika może wyglądać jak ściana, jednak ty, jako Nieznajomy, z pewnością swym sokolim wzrokiem będziesz w stanie dojrzeć tam drzwi. Przejdź przez nie, idź prosto, a następnie przejdź przez potężne otwarcie po drodze, likwidując kolejne, nieznajome hordy wampirów, wilkołaków oraz monstrów. Odwróć się, jakbyś miał zamiar zawrócić do wyjścia, przejdź przez wejście, skąd wcześniej wampirzyca wyszła na spotkanie z tobą. Idź dalej prosto i wejdź do pomieszczeń, z których wcześniej zbierałeś sobie ze skrzyneczek przeróżne przydatne przedmiociki. Znajdziesz tam kolejne pomieszczenie na przeciwko ściany z ogromnym obrazem. Wejdź tam, lecz przygotuj się na niemiłą niespodziankę w postaci zatrzaśniętych drzwi powrotnych. Łatwo przewidzieć, iż w takiej sytuacji bez wyjścia stworki wreszcie mają dogodną szansę, aby nieco zemścić się na tobie za wyrządzone im wcześniej krzywdy. Horda stworów rzuci się na ciebie, lecz ty, podejrzewam zaprawiony już w bojach ze wszelkim złem, poradzisz sobie i z tą marną porcyjką potworków. Gdy będzie już po walce, odszukaj dźwignię znajdującą się w pobliżu dolnego prawego kąta ekranu. Pociągając za nią, otworzysz drzwi do wyjścia. Zanim jednak to zrobisz, zaopatrz się w stojący spokojnie w lewym dolnym roku Restorative Tonic. Opuść niegościnny teren i ponownie wyjdź z zamku główną bramą. Skręć w prawo, obejdź mury zewnętrzne zamku, zważając, by nie spaść w przepaść, a następnie, gdy tylko ujrzysz okna od kościoła, skręć w lewo. Znajdziesz się w nieco pustym wnętrzu kościoła, tam przesuń widoczną statuetkę na środek kafelkowej podłogi. Utorujesz sobie w ten sposób drogę do Holy Relic, jedynego przedmiotu, który jest w stanie zabić głównego bossa. Podnieś święty relikt, aby jednocześnie otworzyć drzwi wewnątrz zamku, prowadzące do podziemnych lochów. Cóż, czas zmienić wystrój otoczenia. Przejdź się z powrotem do zamku, prosto do podziemi (z pewnością, jeśli wcześniej dokładnie zwiedziłeś zamek, nie będziesz miał kłopotów z trafieniem na miejsce) i zejdź na dół po drabinie. Pod żadnym pozorem nie skacz, gdyż może się to dla ciebie skończyć dosyć nieprzyjemnie, a szkoda by było tak zginąć u progu siedliska samego szefa. Jedyną bronią, która tutaj ci się powinna najbardziej przydać, to właśnie Holy Relic, więc zawczasu przygotuj się na jego intensywne użytkowanie.



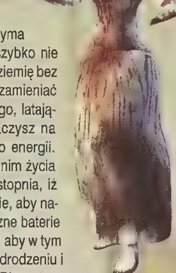


POZIOM [illegible]

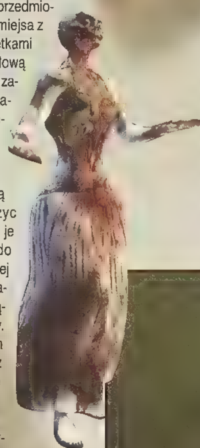
Idź schodami na górę, a następnie przejdź przez pierwsze drzwi, po czym idź w górę kolejnymi schodami i skorzystaj z drzwi widocznych po lewej stronie. Idąc po schodach, dojdziesz do ciemnego pomieszczenia. Zlikwiduj wszystkie monsterki oraz nietoperki towarzyszące ci w tej wędrówce po podziemiach. Chwyć za klucz leżący na stole poniżej oraz schowaj do kieszeni nieco amunicji leżącej pod stołem. Wyjdź z pomieszczenia i użyj klucza na drzwiach po prawej stronie, przejdź przez nie, odwróć się szybko i zlikwiduj monstrum czychające na ciebie od jakiegoś czasu. Idź w górę schodami prosto do drzwi przypominających bramę. W momencie, gdy tylko „zaczepisz" na nich wzrok, ujrzysz jak się majestatycznie zamykają. Jakby tego było mało z podłogi oraz z sufitu zaczną wychodzić, wyglądające raczej odpychająco, ostrza. Będziesz musiał się nieco cofnąć, aby drzwi ponownie się otworzyły, trzymając lewy shift oraz strzałkę w górę przebiegnij prosto przez pomieszczenie, zatrzymując się przy ścianie. Szybko chwyć za klucz, wyciągnij broń i zlikwiduj kolejne, sprytnie ukryte monstrum. Gdy tylko go zlikwidujesz, przytrzymaj lewy shift oraz strzałkę w górę i biegiem spróbuj wydostać się z pomieszczenia. Po drodze do kolejnej części lochów,







zlikwiduj niewielką grupkę potworków, przy czym będziesz musiał skakać nad obszarami wypełnionymi wodą, co dodatkowo utrudni ci pracę. Tym sposobem żwawo sobie spacerując, dojdziesz do pomieszczenia z poruszającym się majestatycznie w obie strony ostrzem oraz drzwiami po prawej stronie, strzeżonymi przez ożywiające się na twój widok dwie statuetki. Drzwi na razie pozostają zamknięte, więc postaraj się dobiec do drzwi na wprost ciebie tak, aby nie zostać stłamszonym przez wiszące ostrze. Znajdziesz się w podnoszącym na duchu pomieszczeniu, w którym, aby dostać się na drugą stronę będziesz musiał poskakać z jednej platformy na drugą i omijać jednocześnie wiszące, ruszające się ostrza. Radzę ci zapisywać stan gry po każdym udanym skoku na jedną z okrągłych platform. Gdy szczęśliwie dotrzesz do końca, znajdziesz się w pomieszczeniu z malowniczymi trumnami, wampirzycami oraz potworkami, które wypełniają tutaj rolę strażników Precious Gem, czyli celu twych poszukiwań. Gdy tylko poradzisz sobie ze strażą, schowaj klejnot do kieszeni i wyjdź czym prędzej z pomieszczenia. Niestety mam dla ciebie złą wiadomość. Będziesz musiał jeszcze raz przejść przez te same ruszające się ostrza oraz okrągłe platformy. Innej drogi powrotnej niestety nie ma. Po jednym już treningu ze skokami, powinieneś już ze śpiewem na ustach przejść z powrotem na drugą stronę. Gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie, idź do pomieszczenia z jednym tylko wiszącym ostrzem oraz dwoma statuetkami, warującymi przy zamkniętych drzwiach. Naprzeciwko tych drzwi znajdują się inne, otwarte. Przejdź przez nie, stań na środkowej platformie i umieść Precious Gem na piedestale. (klawiszami [i] przeskakujesz pomiędzy przedmiotami w twej kieszeni, klawiszem Enter umieścisz klejnot na odpowiednim miejscu). Otworzy się sekretny panel. Zapisz w tym miejscu stan gry, zejdź na dół korytarzem, przejdź przez niewielkie otwarcie i zatrzymaj się. Skręć w prawo i wolno przespaceruj się naprzeciwko ścian przez dwa wiszące ekrany. Przejdź przez most, przygotuj broń z jak największą ilością amunicji i przygotuj się na spotkanie twarzą w twarz z władcą zamku, czyli niejakim Count. Strzelaj w niego, starając się nie robić większych przerw, zajmie ci to nieco czasu, gdyż wampirek nieźle trzyma się przy zdrowiu i tak szybko nie zdecyduje się upaść na ziemię bez tchu. W momencie, gdy zamieniać się on będzie w wielkiego, latającego nietoperza, zobaczysz na dole ekranu pasek jego energii. Gdy ilość tlącego się w nim życia zmniejszy się do tego stopnia, iż wyląduje on na platformie, aby naładować swe energetyczne baterie życiowe, użyj Holy Relic, aby w tym sposób zapobiec jego odrodzeniu i na zawsze wykończyć. Dla potomności możesz w tym miejscu zapisać grę. W momencie, gdy już utłuczesz Counta, a on wyda z siebie ostatnie tchnienie, pojawi się klucz oraz drugi Holy Relic. Podnieś oba przedmioty i jeszcze raz wróć do miejsa z pilnującymi drzwi statuetkami oraz śmigającym nad głową ostrzem. Tym razem do zamkniętych drzwi posiadasz klucz, więc nie zwlekając, skorzystaj z niego. Ostrożnie wejdź do pomieszczenia, przygotowując się na ostatnią walkę. Horda wampirzyc rzuci się na ciebie, gdy je zlikwidujesz podejdź do środkowej tapety wiszącej na ścianie. Zobaczysz jakieś białe stopki, wystające spod wiszącej tapety. Przesuń ją, a twoim oczom ukaże się jedna z wampirzyc błagająca cię o darowanie jej życia. Porozmawiaj z nią, po czym przywitaj się z dawno nie widzianą Svetlaną, która tym razem wygląda już całkiem normalne i, jak na razie, nie ma ochoty cię atakować. Podczas waszej powitalnej rozmowy ze Svetlaną, waszym oczom ukaże się znajomy z miasteczka Redeye burmistrz. Wyjaśni wam, iż to właśnie on jest rzeczywistym panem i władcą zamku, a wampirem, którego Nieznajomy przed chwilą zabił - Count - był jego synem, który go zdradził. Bohater będzie miał wątpliwości co do pozostawienia przy życiu burmistrza miasteczka, ze względu na fakt, iż on również jest wampirem. Jednak Svetlana przekona go, że jeszcze nie nadszedł ten czas, a spowodowanie śmierci burmistrza będzie czystym samobójstwem. No cóż, musisz na razie pozostawić Yathgy w rękach "dobrych" wampirów i wrócić do swej bazy z mieszanym poczuciem dobrze spełnionego obowiązku.



Akt drugi: Jaskinia podziemnego boga

POZIOM PIERWSZY: PĘDZĄCY POCIĄG

Gdy znajdziesz się w pociągu, nawiążesz ciekawą dyskusję ze swoim towarzyszem podróży. Tym razem będzie to niejaki Scat, który opowie ci podtrzymującą na duchu historyjkę o mieścinie w Texasie, zapełnioną do swych granic zombie i innymi chodzącymi umarlakami w różnym stanie rozkładu. Podczas pogawędki kolega będzie okazywał wyraźną nerwowość, spowodowaną czymś lub kimś ciągle obserwującym jego postać. Za moment jego złe przeczucia się spełnią i w mgnieniu oka zostanie on wyciągnięty w jakiś sposób przez szybę pędzącego pociągu. Sytuacja zacznie wyglądać nie zbyt wesoło, gdyż bez towarzysza podróży wiele nie będziesz mógł samodzielnie zdziałać poza wystrzeliwaniem kolejnych partii uciekinierów z prosektorium. Ale to zadanie jeszcze przed tobą, na razie musisz poradzić sobie z pędzącym pociągiem. W wagonie osobowym po nagłym opuszczeniu go przez twego towarzysza, zostałeś wraz z dwójką innych pasażerów na razie spokojnie siedzących, tak jakby nic nigdy się nie stało, a żaden facet z krzykiem nigdy nie wyleciał przez okno (rodzaj znieczulicy społeczej?). Zawczasu wyciągnlj zza pazuchy coś ciężkiego do obrony, gdyż w momencie, kiedy znajdziesz się w pobliżu jednego z siedzących pasażerów, zacznie on zamieniać się w wilkołaka w dosyć szybkim tempie. Twój bohater w momencie, gdy będziesz chciał przejść w dół ekranu wspomni coś o potrzebie zdobycia lepszych broni odpowiednich na nie zapowiedziane spotkanie z wilkołakami. Broń będziesz mógł znaleźć w swoim bagażu. Przejdź przez jedyne otwarte drzwi w wagonie, w którym miałeś okazję przebywać, aby wyjść na pierwsze połączenie dwóch wagonów. Pod żadnym pozorem nie przechodź przez drzwi prowadzące do kolejnego wagonu, zamiast tego karkołomnego czynu, skorzystaj z widocznej drabinki, aby wejść na dach pociągu. Skacząc po wagonach, dojdziesz w ten sposób do głównej lokomotywy z kominem buchającym parą. Po drodze, tuż przy wagonie z węglem znajdziesz czerwoną siekierkę, która bardzo ci pomoże w likwidowaniu kolejnych wilkołaków ze swej drogi. Możesz (jeśli chcesz, ale nie musisz) zejść przed lokomotywą na dół do pieca, z którego ogień zajmie część pomieszczenia dla maszynisty. Gdy klikniesz w to miejsce, bohater twój podzieli się z tobą radosną wia-



domością, iż niestety nie ma sposobu, aby zatrzymać w ludzki, normalny sposób pędzący pociąg. Powinieneś teraz wrócić po dachach wagonów, aby w ten sposób dojść do miejsca składowania bagaży (wejdziesz do niego po drabince), po drodze być może natrafisz na dwa wilkołaki pożywiające się jakimś podejrzanie wyglądającym mięchem. Zabij parkę i przejdź drzwiami (czyli dołem) do pierwszego z bagażowych wagonów. Wejdź do środka, podnieś z ziemi jasnobrązową skrzynkę i ułóż ją naprzeciwko ciemnozielonej skrzynki, która, jako jedyna w wagonie, będzie oświetlona okruszynką promienia słonecznego. Wejdź na postawioną skrzynkę, wciśnij ENTER, aby słyszeć z głośników głos Nieznajomego na temat znalezionej torby Hirama. Użyj siekierki, aby dostać się do zamkniętego bagażu. Ze środka możesz zabrać dwa magiczne przedmioty należące do Hirama (tego, który przez okno tak niefortunnie się wydostał z pociągu). Stranger wypowie wtedy przysięgę, iż pomści śmierć swego towarzysza, a jak wiadomo z filmów i książek, wściekły bohater jest bardzo trudny do pokonania. Opuść wagon z bagażem, korzystając z drabinki i ponownie skacząc po dachach pociągu, dojdź jeszcze raz w pobliże lokomotywy. Tym razem skorzystaj z zejścia po drabinie, ostrożnie podejdź do ciała maszynisty i przeszukaj je dokładnie. Ręce nieznajomego wymacają przydatny kluczyk, dla którego zastosowanie znajdziesz nieco później. Na razie przygotuj się na spotkanie z kolejną hordą zombie, gdy będziesz przechodził po dachach wagonów. W pewnym momencie drogę przetnie główny szef wilkołaków niejaki Alpha. Poszczeka do ciebie coś o zemście i za chwilę zniknie z pola twego widzenia. Gdy zostaniesz ponownie sam na sam z pędzącym pociągiem, zejdź na dół i wejdź do otwartego zdobytym przed chwilą kluczem wagonu. W środku czeka na ciebie kolejna porcja wilkołaków do likwidacji (uwaga na przemiany spokojnych pasażerów). Znajdziesz się w prywatnym wagnonie Alphy. Gdy dojdziesz do jego końca, okaże się, iż drzwi są czymś od zewnątrz zabarykadowane, ale od czego masz znalezioną przy wagonie z węglem, praktyczną siekierkę. Skorzystaj z niej, aby przebić się przez drzwi i dostać się na sam koniec pociągu... nie, nie, lepiej jeszcze z niego nie wyskakuj. Zamiast skoku, wejdź po drabinie na górę, aby tam być zaszczyconym kolejnym spotkaniem z Alpha, tym razem połączonym z dodatkowymi atrakcjami. „Wilkuś" jest ciągle wściekły na ciebie i jakoś nie może ci wybaczyć krwawej jatki, jaką zaserwowałeś jego wilkom w poprzedniej historii oraz w pędzącym pociągu. Będziesz musiał go pokonać, lecz tym razem zamiast siekierki użyj nieco skuteczniejszych w tym przypadku pistoletów. Nie zsuwaj palca ze spustu, aby utrzymać wilkołaka w odpowiedniej odległości. Zważaj również na jego powtarzające się skakanie z jednej strony na drugą, może się zdarzyć, iż ani się nie obejrzysz, a szef znajdzie się za twoimi plecami. Gdy będzie już po walce, pociąg sam automatycznie się zatrzyma z powodu wybuchu w silniku. Nieznajomy natomiast wielkim susem wyskoczy ze zwalniającego pociągu prosto na docelową stację zapadłej mieściny, opanowanej przez potwory.

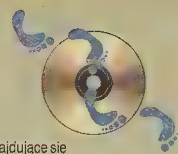


POZIOM DRUGI: MIASTECZKO REDEYE

Gdy tylko wylądujesz na twardej ziemi i oprzytomniejesz po skoku, ujrzysz obok siebie faceta z szuflą. Nie obawiaj się, gdyż okaże się on miejscowym księdzem, który zmuszony został do zabijania, a jego jedynym narzędziem do obrony jest szufelka. Z rozmowy z nim dowiesz się, iż miasto opanowane zostało przez umarlaki, natomiast twój towarzysz podróży, który tak efektownie postanowił opuścić pociąg, zginął, a jego ciało ułożone jest w miejscowej kapliczce. Ksiądz zaprowadzi cię do kaplicy (jedyne bezpieczne miejsce w całym miasteczku), gdzie w kącie ujrzysz swego martwego już towarzysza. Kliknij na jego leżącej postaci, co spowoduje wypowiedź Nieznajomego na temat potrzeby zdobycia do tajemniczych celów butelki rumu. Ksiądz nieco zdziwiony poinformuje bohatera, iż w miasteczku jakiś zapadły bar się znajduje i tam być może będzie można coś z alkoholi nabyć. Na te słowa wyjdź z kościoła i przejdź się w dół ścieżką. Po drodze będziesz musiał spotkać się z pierwszymi dwoma chodzącymi umarlakami. Gdy tylko dotrzesz w jednym kawałku do rogu pierwszego budynku, skręć w prawo, a następnie idź prosto, by po prawej stronie natrafić na Saloon. W środku znajdziesz samotnie stojącą na barku poszukiwaną butelkę rumu. Chwyć za nią i kurcgalopkiem wróć do kościoła. Zaproponuj księdzu, aby być może zechciał się odwrócić ze względu na wyznawaną wiarę. Następnie użyj rumu oraz cygar na swym martwym przyjacielu, aby przywołać z czeluści ciemności przywódcę Zombie. Po krótkiej, miłej pogawędce twój kolega zostanie odtworzony i przywrócą mu w miarę kompletne siły życiowe. Stwierdzi jednak, iż woli na razie zostać w kościele, aby pilnować miejsca, ponieważ na większą imprezkę z umarlakami nie ma na razie chęci. Wyjdź z kościoła i ponownie skieruj się do miasteczka, tym razem na nieco dłuższy i bardziej wyczerpujący spacerek. Poszukaj Train Station Depot (po lewej), Southwestern Lime oraz Pole Telegraph Office. Wjedź do środka biura i zabierz z lady torbę lekarską. Wyjdź na zewnątrz i idź dalej torami po prawej, miń Southwestern Rail Linc, a następnie skieruj się w górę ekranu, a potem na prawo. Podążaj jasnozieloną ścieżką, likwidując po drodze przeszkadzające w misji towarzystwo. Skręć w najbardziej skierowaną w prawo ścieżkę, aby przejść do pierwszego, widocznego domu. Zlikwiduj psa przemienionego w zombie i wejdź do domu. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia na dole oraz na poddaszu. Otwórz drzwi w kuchni prowadzące na zewnątrz i zabij przy okazji zabójczą krówkę. Idź na górę, gdzie natrafisz na ledwo dychających, ale jeszcze żyjących i śmiertelnie przestraszonych Smith'ów. Po krótkiem pogawędce małżeństwo postanowi razem z tobą wrócić do kościoła, zanim jednak wyjdziesz, zabierz kolejną torbę lekarską. Ze Smithami na karku musisz mieć jeszcze bardziej wyostrzoną uwagę, gdyż odpowiadasz nie tylko za swoją skórę, ale jeszcze za innych. Jeśli któreś z nich podczas drogi do kościoła zginie, będziesz musiał grę zaczynać od początku. Gdy będziesz schodził po schodach, pierwsza porcja zombie zagrodzi ci drogę, jeśli zejdziesz na dół do piwnicy domu i zwrócony ku kobiecie wciśniesz spację, ona zdradzi ci hasło, na które otworzą drzwi Jenkinsowie. Wyjdź na zewnątrz domu, wciąż starając się nie stracić swych towarzyszy. Gdy dotrzesz do domu Jenkinsów, skręć w prawo i skieruj się do stajni. Zabij po drodze zabójczą krówkę oraz gościa, który niestety zasilił już szeregi umarlaków. Odwróć się i przejdź się na około stajni od prawej strony. Gdy tylko dotrzesz na ganek domu, sprawdź drzwi. Okażą się one niestety zamknięte na cztery spusty, obejdź jeszcze cały dom i zamiast wchodzić do środka fronowymi drzwiami, idź między dom a stajnię. Tam zabij wyłażącego zombie z ziemi i skieruj się do bocznych drzwi domu. Zauważ stwora jakiegoś na dachu oraz niepokojący ruch wewnątrz domu. Gdy wejdziesz do budynku, odszukaj sypialnię, by tam chwycić za pudełko z amunicją. Gdy tylko wyjdziesz z opuszczonego domu towarzysząca ci kobieta z wyrzutem zapyta czy chcesz, aby Smithowie w ogóle w jednym kawałku byli w stanie dojść do kościoła. Twa odpowiedź będzie jasna i zwięzła: "Niekoniecznie". Gdy ponownie znajdziesz się w miasteczku, zatrzymaj się na chwilę, aby zabrać kolejnego człeka. Wkrocz do biura szeryfa i porozmawiaj z uzbrojonym człowiekiem znajdującym się w celi. Poinformuje cię on uczynnie, iż Szeryf jest w posiadaniu klucza, lecz na razie poszedł sobie do Saloon, aby zbadać źródło niepokojących krzyków. Z półki zabierz torbę lekarską oraz podnieś nieco amunicji z ziemi. Kliknij na Ma (czyli starej kobiecinie), aby sprawdzić co ona w tej sprawie ma do powiedzenia. Wyjdź z biura i skieruj się do wspomnianego Saloonu (byłeś już tam po butelkę rumu). Zabij szeryfa, a następnie przeszukaj ciało, aby zdobyć klucz otwierający celę. Wróć do biura szeryfa, uwolnij faceta i zabierz od niego shutgun oraz amunicję leżącą na ziemi. Gdy tylko dotrzesz z ludźmi do kościoła, kobieta poinformuje cię radośnie, iż w domu Jenkinsów zostały jeszcze dzieci. Będziesz musiał w specjalny sposób zapukać, aby otworzyły ci drzwi. Dla treningu możesz jeszcze przespacerować się wokół kościoła oraz przejrzeć cmentarz i tam postrzelać do paru kandydatów wyłażących z ziemi. Gdy skierujesz się ponownie do miasteczka, idź ścieżką prowadzącą do miasta, lecz tym razem nie skręcaj w prawo. Upewnij się, by iść na górę schodami prosto do Whorehouse (lub przez Saloon). Znajdziesz tam jedną z pań lekkich obyczajów, jeszcze całą i zdrową oczekującą na ratunek, zabierz ją do piwnicy Jenkinsów. Zapukaj w drzwi ustalonym kodem, a dwójka dzieci wpuści cię do środka. Musisz koniecznie porozmawiać z dziewczynką, kliknij na nią, aby powiedziała ci swoje imię i zapytała o twoje. W przeciwnym razie mała nie zgodzi się na przejście z tobą do kościoła, a ty zawalisz w ten sposób całą misję. Zabierz dzieciaki i pannę do kościoła, po czym wyjdź i porozmawiaj ze Scat'em. Wejdź z powrotem do kaplicy i pogadaj z Ma, jej mężem oraz małym chłopcem. Malec poinformuje cię, iż w pobliżu znajduje się wejście do opuszczonej kopalni, które być może jest "dziurą" przez którą wszelkie zło wychodzi do miasteczka. Chłopiec zgodzi zaprowadzić cię do sekretnego wejścia kopalni, ponieważ główne jest od dawna zasypane.

POZIOM TRZECI: KOPALNIA

Gdy znajdziesz się wewnątrz kopalni, nadejdzie odpowiednia pora na wykonanie save'a gry. Wejdź do środka i wyciągnij jakąś dobrą broń. Już na samym początku wędrówki rzucą się na ciebie te zestarzałe mięcha, więc przygotuj się psychicznie na potężne niespodzian-



ki. Skręć w najbardziej skręcającą na prawo ścieżkę, aby dojść do Tunelu oznaczonego literą C. Skorzystaj z przejścia, a następnie przekrocz most. Gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie skręć w lewo i schodami wejdź do głównego pomieszczenia kopalni. Wejdź do środka tylnymi drzwiami, wyciągnij broń i zlikwiduj samotnego zombie. W pomieszczeniu znajdziesz baterię, maskę gazową, laskę dynamitu oraz nieco amunicji do shutguna. Odwróć się i dokładnie przejrzyj mapę kopalni. Musisz posłużyć się podręczną latarką, aby cokolwiek odczytać. Skieruj się z powrotem do miejsca, z którego tu doszedłeś i znajdź tym razem Tunnel A. Poszukaj tam pomieszczenia wypełnionego zielonym gazem. Zanim zdecydujesz się przekroczyć jego progi, załóż na twarz maskę gazową. Zbierz amunicję wyjdź z pomieszczenia i dojdź do Tunnelu oznaczonego literą D. Znajdź obszar Dynamite Storage (magazyn dynamitu), aby tam znaleźć kilka skrzynek z dynamitem. Sięgnij po jedną z nich i umieść na windzie. Pociągnij za dźwignię, aby wznieść skrzynkę dynamitu do Transfer Room. Wyjdź z magazynu materiałów wybuchowych, aby znaleźć potężną lukę w ścieżce pomiędzy wyższym, a niższym poziomem tuneli. Będziesz zmuszony przeskoczyć nad otworem. Cofnij się nieco i używając swego lasera przy celownikach, skocz z rozbiegu ponad otworem. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, zapisz stan gry i zlikwiduj po drodze kolejny zbiór umarlaków. Wejdź do Tranfer Room i poszukaj skrzynki dynamitu po lewej stronie. Podnieś ją i zabierz w najdalszą, prawą część pomieszczenia. Ułóż skrzynkę dynamitu na drugiej z widocznych wind (prowadzi ona do Central Work Area) i pociągnij za dźwignię. Wyjdź z Transfer Room i skieruj się z powrotem na most (w Tunelu C) oraz do Foreman Shed. Zobaczysz skrzynkę dynamitu leżącą na niewielkiej windzie po prawej stronie pomieszczenia. Podnieś ją, przejdź przez skrzyżowanie i skręć w lewo. Podążaj w górę torami, a następnie umieść skrzynkę dynamitu na ziemi naprzeciwko skał, które skutecznie blokują przejście do dalszej części tunelu. Cofnij się nieco do tyłu, wyceluj swe pistolety w dół (A na klawiaturze) i strzel w skrzynkę. W efekcie skały rozprysną się jak tort urodzinowy, który padł ofiarą rozpędzonego dzieciaka. Gdy znajdziesz się w części tunelu do tej pory niedostępnej, przygotuj się na spotkanie z małymi, zielonymi pełzajacymi kreaturkami. Powystrzelaj je wszystkie i skieruj się na lewe tory.

POZIOM CZWARTY: MAŁE ZIELONE STWORKI

Bajecznie prosty: wystarczy, że zabijesz wszystkie zielone stwory po drodze do kolejnego, piątego levelu.

POZIOM PIĄTY: MISTYCZNE PODZIEMIE

Znajdziesz się w przejściu, z którego zabierz torbę lekarską wraz z amunicją do shutguna, leżącą na podłodze przy martwym ciele zombie. W pobliżu miejsca, którym wkroczyłeś na ten poziom, powinieneś dojrzeć piedestał, na którym widnieje Mistyczny Kamień. Uważnie przyjrzyj się symbolowi na kamieniu, ponownie przejdź obok martwego zombie, przejdź przez hol i omiń ogień. Obejdź dookoła hol, zabijając po drodze zielone "kritersy". Gdy tylko dotrzesz do dolnej części holu, skieruj się jednocześnie w lewo i do przodu, trzymając się z daleka środka pomieszczenia. Poszukaj punktu, w którym kamień powinien być umieszczony, po czym ułóż go w wybrane miejsce. Idź dalej w tym samym kierunku w dół, aż dojrzysz windę z widoczną w pobliżu dźwignią. Wskocz do windy, pociągnij za dźwignię, aby przejechać się na górę. Gdy wyjdziesz z windy, idź na dół holu, aż dotrzesz do kolejnego kamienia. Koniecznie zachowaj w tym miejscu stan swej gry, aby później nie lamentować, że trzeba przechodzić wszystko od początku. Zanim zabierzesz kamień ze swego miejsca spoczynku, nie zapomnij dokładnie obejrzeć symboli wygrawerowanych na podłodze. Gdy tylko kamień znajdzie się



na twej dłoni, podłoga otaczająca cię zniknie, a tobie pozostaje skakanie w odpowiedniej kolejności na symbolach, aby wyjść cało z kłopotliwej sytuacji. Aby tak się stało, skocz na lewy symbol (eyebrow), następnie na okrąg i z rozbiegu skocz na występ. Gdy tylko przez to przejdziesz, ostrożnie wróć do windy i zjedź nią w dół, aby z powrotem dostać się do Central Mystical Area. Ułóż drugi ze zdobytych kamieni na odpowiednim piedestale. Po tym manewrze drzwi się otworzą, a ty postaraj się dojrzeć symbole oraz otwory w podłodze. Zabij kolejną porcję zielonych kreaturek, aby sięgnąć po trzeci z mistycznych kamieni. Gdy tylko go podniesiesz, szybko zejdź z rampy, gdyż podłoga znienacka się wzniesie. Uważaj w tym miejscu szczególnie, najlepiej będzie, jeśli ruszysz w kierunku środka rampy (mniej więcej w miejsce, z którego zabrałeś kamień), odwróć się w kierunku wyjścia i szybko biegiem przejdź przez nie, zanim podłoga się wzniesie. Po takim akrobatycznym wyczynie, będziesz mógł nieco odsapnąć. Wróć do Central Mystical Area i ułóż kamień przypominający domino na odpowiednim, przeznaczonym dla niego miejscu. Kolejne drzwi się otworzą, przejdź przez nie i zlikwiduj kolejną porcyjkę kritersów oraz zielonych stworków. Poskacz sobie po kilku skałach, które umożliwią ci przejście do holu, abyś mógł znaleźć się w pomieszczeniu zawierającym czwarty z kamieni. Skocz na najbardziej oddaloną w lewo skałę, następnie na nieco większą, znajdującą się nieco wyżej i jeszcze wykonaj jeden skok, aby znaleźć się na platformie, ze wspomnianym czwartym kamieniem. Gdy tylko sięgniesz po kamień, zejdź szybko z platformy, uważając na nagle wystające ostrza wokół ciebie oraz pomiędzy skałami. Powinieneś przemieścić się jak najbardziej w lewo i skoczyć na tę samą skałę co poprzednio, a następnie wskocz z rozbiegu na widoczny występ. Wróć, skacząc po skałkach, do znajomego już Central Mystical Area i umieść czwarty z trudem zdobytych kamieni na odpowiednim miejscu. Otworzą się kolejne drzwi, za którymi kryje się tym razem już ostatni z mistycznych kamieni. Podążaj ścieżką do samego końca, na którym ujrzysz kamień leżący sobie spokojnie w rogu. Naprzeciwko ujrzysz dźwignię, a ponadto uważnie wyryj sobie w pamięci wszystkie przejścia znajdujące się wokół pomieszczenia. Gdy tylko ruszysz kamień z miejsca, tradycyjnie pojawi się coś bardzo uprzyjemniającego ci pobyt w danym miejscu. Tym razem będzie to woda w przyspieszonym tempie wypełniająca pomieszczenie. Szybko podpłyń do dźwigni znajdującej się po drugiej stronie pomieszczenia i pociągnij za nią. Woda wyschnie, a ty ujrzysz kolejne otwarte drzwi. Przejdź przez nie i zanotuj w pamięci wystrój podłogi. Znowu będziesz musiał nieźle się pogimnastykować, aby wydostać się z gąszczu wyłażących zewsząd ostrzy oraz noży. Przygotuj się również na niekończące się ładowanie gry z wcześniej zrobionego save'a, jednak w końcu, przy odrobinie szczęścia, powinno ci się udać. Wróć do znajomej centralki mistycznych kamieni i umieść piątego z nich w ostatnim wolnym miejscu. Natychmiast otworzą się drzwi widoczne po twojej prawej stronie. Gdy przez nie przejdziesz, znajdziesz się w holu, który zaprowadzi cię prosto do miejsca, w którym ukrywał się mroczny szef tych wszystkich spotykanych po drodze potworów. Przejdź przez most, a następnie przekrocz hol. Zabierz ostatni mistyczny kamień i pooglądaj sobie niewielką animkę, po której postaraj się jak najszybciej wybiec z pomieszczenia przez hol, aby tym sposobem zakończyć sukcesem i w jednym kawałku całą misję.

Akt trzeci: Masakra w wietrznym mieście

Gdy Colonel skończy swą wprowadzającą gadkę, wyjdź z pomieszczenia znajomą już drogą, skręć w prawo przy szafkach pękających w szwach od dokumentów i podejdź do windy. Wciśnij magiczny guziczek i voila... Jesteś już w Chicago.

POZIOM PIERWSZY: CHICAGO

Znajdujesz się na pomoście, chociaż bardziej wygląda to na zagracone do granic możliwości molo. Skieruj swe kroki w stronę rampy i skręć w prawo. Twym zmęczonym oczom ukaże się na horyzoncie coś co najbardziej przypomina zdezelowaną chatkę. W momencie, gdy będziesz zbliżał się do obiektu znienacka zza rogu wyskoczy Icepick, jeden z tych wskrzeszonych mafiosów, wyglądających gorzej niż twór doktora Frankensteina. Pierwszym twoim odruchem będzie chęć rozstrzelania mutanta, jednak on inteligentną gadką powstrzyma cię przed tym czynem. Opowie ci wiarygodną historyjkę o informatorach, których znajdziesz w określonych miejscach mogących się okazać cennym źródłem informacji. Gostek sypnie również radami jak z rękawa, między innymi przestrzeże cię przed przechodzeniem przez uli-



cę oraz spacerowaniem na otwartych przestrzeniach, gdyż ołowiane kulki nieprzerwanie świstają w uszach (w jego przypadku trudno to nazwać w ogóle uszami). Icepick nakaże ci abyś odszukał bar o dźwięcznej nazwie Vendomes i w przejściu, by uniknąć nieporozumień z ochraniarzami, pokazał im „bilet".

Odwróć się i przespaceruj wokół chatki, omiń ją przy 59 znaku. Gdy tylko znajdziesz się w mieście, znikąd nagle zaczną wyskakiwać samochody, z których strzały nie wiadomo dlaczego skierowane będą na twą skromną osobę. Zabij „martwych" z Mafii tylu, ilu tylko będziesz w stanie, przy każdym już załatwionym gościu powinieneś znaleźć Tommyguns. Uchylając się przed ogniem, postaraj się wczołgiwać w wąskie alejki, gdy tylko znajdzie się chwila spokoju. W ten sposób na pewno uda ci się w końcu znaleźć w jednej takiej alejce, w której ujrzysz dwoje podwójnych drzwi na razie zamkniętych. Postaraj się dokładnie zapamiętać to miejsce oraz drogę do niego, gdyż później na pewno wiedza ta powinna ci się przydać. Za którymś z kolei rogiem znajdziesz Stację Policji. Otwórz drzwi, za nimi zlikwiduj kolejną uroczą parkę z Mafii, a następnie zabierz już im niepotrzebne Tommyguns. Wyjdź z pomieszczenia, przejdź się na drugą stronę ulicy, spacerkiem miń Vanessa's Hotel oraz Matress Shop znajdujące się po lewej stronie sklepu ze zwierzątkami (Pet Shop). Teraz koniecznie musisz sprytnie „zanurkować" w alejkę znajdującą się przy tym sklepiku i bez paniki, nie wyciągając niepotrzebnie broni, kliknij na stojącym nieopodal facecie. Gościu ma przykazane, aby obijać mordę oraz lędźwie wszystkim tym, którzy nie mają odpowiedniej przepustki, więc aby uniknąć wątpliwych doświadczeń, bez zbędnego gadania okaż mu dokument, który otrzymałeś zaraz na początku poziomu od Icepicka.

POZIOM DRUGI: BAR VENDOMA

Jeśli bez problemów wkroczyłeś do baru, facio przy wejściu grzecznie cię wpuścił, możesz zacząć rozgrywać drugi poziom, który spędzisz przez większość czasu w przyjemnym barowym gwarze. Miejsce jest tym przyjemniejsze, iż właśnie na scenie produkuje się całkiem niezła panienka, która od razu wpadła ci w oko. Niestety, służba nie drużba, więc opanuj swe nienaganne zdolności podrywacza, podejdź do baru i postaraj się ustawić jak najbliżej barmana. Kliknij na niego i zamów drinka Manhattan, zgodnie z tym jak przykazał ci na molo Icepick. Pogadaj z reporterem, który niemalże wyjdzie z podziemi, a następnie przejdź za nim do bardziej cichego, ustronnego miejsca i tam uważnie wysłuchaj, jakie to rewelacje ma on ci do przekazania. Dowiesz się między innymi, iż jego kolega w jakiś sposób znalazł się w posiadaniu dzieła filmowego, zatytułowanego Frankenstein Monsters. Niestety, mafia wyniuchała, iż koleś z zewnątrz zagarnął istotny film i prawdopodobnie w tej chwili znajduje się on w ... kinie, a kino... w rękach Mafii.

Wasza miła pogawędka zostanie brutalnie przerwana przez niespodziewany atak osobników z Mafii, którzy podobnie jak wszyscy spotykani w tej misji, wyskakują jak z podziemi. Zlikwiduj strzelających do ciebie „umarlaków" i, nie płacąc rachunku, wyjdź z baru.

POZIOM TRZECI: DO KINA CZY NA FILM ?

Wypracuj sobie drogę przez alejki oraz ulicę, aby bezpiecznie i jeszcze z kapeluszem na głowie oraz z głową na karku dojść do Shipping and Reciving Warehouse. Z otwartej skrzynki sięgnij po użyteczną torbę lekarską i nie zapominaj od każdego zabitego monsterka zabrać Tommyguns. Podejdź do Slaughterhouse Sammy's, czyli rzeźnickiego raju (właściwie to całe Chicago można by tak ochrzcić) i wejdź na górę po drabinie. Ponownie wyciągnij rękę po widoczną torebkę lekarską i skocz nad poręczą. Możesz bez przeszkód wrócić na dół tą samą drabiną, z której skorzystałeś w drodze na górę, a następnie znajdując się już na dole, przejść się na górę, lecz tym razem wykorzystując widoczną rampę. Otwórz drzwi od garażu, zabij dwójkę facetów nieprzyjaźnie nastawionych (jak zwykle zresztą) i przez moment pooglądaj sobie show pod tytułem „wybuchające beczki z hukiem, z nie wiadomo czym w środku". Po fajerwerkach przejdź się z powrotem do Shipping and Receiving, lecz tym razem bezpośrednio skieruj się na widoczne skrzyżowanie, by w końcu twym oczom ukazał się poszukiwany na tym poziomie napis Cresce Theatre. Niestety, okaże się, iż na drodze do upragnionego obiektu stoją zamknięte na cztery spusty drzwi. Cóż, w takim razie na pewno jest jakieś boczne przejście, tyle że zastawione z pewnością umarlakami z wyciągniętymi giwerami. Po lewej stronie budowli znajdziesz Besson's Coffin Co, przejdź przez siedzibę firmy, a następnie podejdź do budowli z białymi drzwiami. Przy okazji możesz wejść tam do środka i zabrać zza półki lekarską torebkę, której być może już teraz wyjątkowo potrzebujesz. Wyjdź z pomieszczenia, idź za róg i przejdź przez drzwi widoczne przy ładniutkim, czerwonym samochodziku. W środku znajdziesz jeszcze jedną lekarską torebkę i podobnie jak za poprzednim razem, będzie ona za półkami. Czy dobrze zapamiętałeś drogę, którą od początku tego Aktu przechodziłeś aż tutaj? Jeśli tak, to nie będziesz miał absolutnie żadnego problemu z powróceniem, aż na molo, na którym znalazłeś się na samym początku. Jeśli natomiast nic a nic nie pamiętasz, postaraj się wypijać co najmniej raz dziennie łyżeczkę lecytyny, tranu oraz szpinaku (to ostatnie raczej postaraj się zjadać). Spotkasz na miejscu poczciwego Icepicka, któremu powinieneś wyznać, iż potrzebujesz znaleźć inną drogę do kina. Icepick postara ci się jakoś pomóc, zaginając kraty abyś mógł przejść przez system ścieków (ech... i znowu ta stęchlizna, a na dodatek przeraźliwy smród niczym z gęby martwego wilkołaka). Niestety, pomimo takiej pomocy i tak będziesz musiał znaleźć odpowiedni klucz, aby w ogóle się tam dostać. Icepick postanowi potowarzyszyć ci w wędrówce i pomóc w wyrąbywaniu po drodze wszystkich pozostających jeszcze przy „życiu" umarlaków. Skierujcie się w stronę Waterworks Co. Czyli najpierw krótka przebieżka przez molo, następnie wybieg na główną ulicę i ostatecznie skręcenie w uliczkę na samej górze ekranu i skok w alejkę prowadzącą prosto do siedziby firmy Waterworks Co. Będąc już na miejscu, kliknij na zamkniętych podwójnych drzwiach, a Icepick natychmiast zamieni się w automatyczny, niezawodny wytrych i je po prostu dla ciebie wywali z zawiasów.

POZIOM CZWARTY: FIRMA WATERWORKS CO.

Gdy tylko przekroczysz próg Waterworks Co, dwójka niespokojnych, mocarnych facetów zacznie do was celować. Zabij ich szybciutko, najlepiej używając do tego celu ich broni, czyli wcześniej zdobytych Tommyguns, a gdy będzie już po wszystkim, zabierz ich broń. Jeszcze jeden gostek wyrazi z hukiem chęć likwidacji ciebie i twego towarzysza poprzez strzelanie do was z góry, jednak aby spełnić jego życzenie będziesz musiał na początek wspiąć się po skrzynkach widocznych po prawej stronie. Najlepiej będzie go ustrzelić z okna, wystarczy tylko odpowiednio ustawić kąt broni i pociągnąć za spust, aby w pomieszczeniu wreszcie nastała błoga cisza. Zejdź na dół schodami do drzwi, Icepick znowu wyciągnie swój niezawodny wytrych i je dla ciebie bez żadnego problemu otworzy. Za drzwiami czekać z fajerwerkami na ciebie będą trzy sztuki zombie, dzięki którym po walce wzbogacisz się o kolejne trzy Tommyguns. Zjedź na dół korytarzem do pomieszczenia, tam otwórz szafkę, a z niej zabierz szukany klucz, czyli Manhole Key oraz torbę lekarską. Gdy tylko znowu będziesz chciał wrócić na górę, trzy lub cztery sztuki niepokornych umarlaków znowu zaczną strzelać w twoim kierunku. Odwzajemnij im się tym samym, przy okazji postaraj się nie zapomnieć o zabraniu od nich Tommyguns.

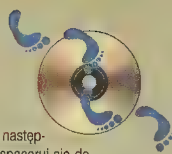


POZIOM PIĄTY: KLUCZ DO KANAŁU

Ściskając w dłoni niezbędny kluczyk, pobiegnij z powrotem do przekrzywionych krat przez Icepicka na molo. Przestrzegam jednak, aby się zbyt mocno nie śpieszyć, ponieważ Icepick nie będzie w stanie dotrzymać ci biegu i gdy go zgubisz, będziesz musiał wrócić po niego i odszukać na zdradliwych ulicach miasta. Trudno się dziwić, że ze względu na swe gabaryty jest on zbyt powolny. Gdy obydwoje szczęśliwie dotrzecie na miejsce, przejdź przez kraty i użyj klucza, aby dostać się do kanałów. Niestety, jak to zwykle bywa z nieco cięższymi osobnikami do których oczywiście zalicza się Icepick (po misji koniecznie zaproponuj mu wstąpienie do Klubu Kwadransowych Grubasów), nie będzie w stanie zmieścić się w otworze kanałowym. Musicie tym razem się rozdzielić, a Icepick będzie musiał znaleźć inną drogę.

POZIOM SZÓSTY: KANAŁY ORAZ KINO

Przebywając samotnie w kanałach dojrzysz światełko w tunelu, idź w jego kierunku, a następnie przejdź przez widoczne otwarcie. Do twych uszu dobiegną dźwięki muzyki, natomiast do twych oczu dobiegnie obraz stojącej nieopodal drabiny. Wejdź po niej na górę i z rogu wyciągnij lekarską torebkę. Przejdź przez kolejne otwarcie, które niestety jest dosyć trudne do odnalezienia, ale myślę, iż sokole oczy Nieznajomego powinny tutaj spełnić swoje zadanie. Idź tunelem cały czas do przodu po drodze, wykorzystując dwie drabiny, aby w końcu dotrzeć na tyły kina. Akurat bedzie reportaż, wykonany przez znajomego dziennikarza. Przejdź przez jedną kurtynę, a następnie przez drugą, aby ostatecznie postawić swe stopy na podłodze kina. Zlikwiduj kolejną porcję martwych gości, wyjdź z kina i zamachaj lufami swych broni przed dwiema sztukami namolnych facetów. Przejdź przez widoczną kurtynę do Lobby, aby uciąć sobie miłą pogawędkę z Mo. Zabij kolejnego, widocznego monsterka z mafii, sięgnij po kolejnego Tommygun i odwróć się, tak jakbyś miał zamiar wyjść frontowymi drzwiami (ale tego jeszcze nie rób). Twym oczom ukaże się kolejne pomieszczenie, w którym znajdziesz butelkę szkockiej spokojnie stojącą na półce. Schodami przejdź się do głównego Lobby, a następnie z tego miejsca przejdź się do części południowych balkonów. Idź na samą górę do drzwi, przejdź przez nie, zlikwiduj



niepotrzebnego gostka, przejdź przez kolejne drzwi i zdejmij film z projektora. Za kolejnymi drzwiami spotkasz porcyjkę kolejnych monsterków, po czym zejdź na dół widocznymi schodami. Podnieś klucz z podłogi, opuść niegościnne pomieszczenie i przejdź przez projektornię (projektor room). W ten sposób natrafisz na kolejne jeszcze zamknięte drzwi. Otwórz je i natychmiast za nimi zaopiekuj się kolejnym osamotnionym monstrum. Zejdź na dół schodami, jednak skieruj się w zupełnie przeciwnym kierunku, a znajdziesz się w miejscu generalnie znanym pod nazwą wychodek. Przeszukaj część przeznaczoną dla dam oraz dla panów, otwórz szafkę na miotły, by stamtąd wyciągnąć kolejną sztukę torby lekarskiej, a potem skieruj się do następnych drzwi. Taak... to właśnie po to był ten znaleziony kluczyk. Radzę zapisać w tym miejscu grę... Wróć do pomieszczenia, gdzie zastrzeliłeś dwóch facetów i podejdź do dolnej, lewej części podłogi. Pociągnij za widoczną w tym miejscu dźwignię, aby odkryć sekretne pomieszczenie, które pojawi się za półką z rolkami filmów. Przed wejściem do nowo odkrytego pomieszczenia, zabij kolejnego monsterka i przespaceruj się do żelaznych drzwiczek. Otwórz je i sięgnij po legendarny już film Franken Mobster z podłogi na tyłach pomieszczenia. Opuść teren i z powrotem zabierz swą postać do projektorni. Zaserwuj sobie teraz mały odpoczynek z puszką popcornu w lewej ręce oraz napoju orzeźwiającego w prawej i odtwórz sobie znaleziony film. Po tym krótkim seansie pojawi się nieco większa grupka potworków, więc przygotuj się na nieco większe zużycie naboi. Niejaki Smiley okaże się mądrzejszy od tej masy pozbawionych mózgów, dlatego wymaga on specjalnego traktowania. Aby skutecznie go wykończyć, najlepiej będzie, jeśli do broni załadujesz Elephant Gun Shells. W trakcie szamotaniny ze Smileyem dołączy do ciebie i ździebko ci pomoże Icepick, który wreszcie znalazł jakąś inną drogę do kina. Gdy tylko skończycie mokrą robotę, Icepick opowie ci kolejną historyjkę o fabryce, w której produkują tych chodzących po ulicach bezmózgowców. Niedaleko teatru znajdziesz właz prowadzący prosto do serca tej fabryki, dlatego czym prędzej postaraj się tam znaleźć, odpowiednio oczywiście uzbrojony. Otwórz drzwi, przejdź przez nie, następnie zejdź na dół po drabinie, sięgnij po lekarską torebkę i korzystając z innej drabiny, wejdź na górę. Po przejściu przez deseczkę, skorzystaj z jeszcze jednej drabiny, odwróć się, przejdź przez jeszcze jedną drabinę i podejdź do drzwi.

POZIOM SIÓDMY: NA DACHU KINA

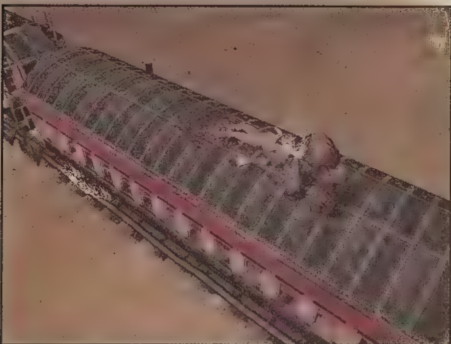
Stojąc na dachu kina, odwróć się i koniecznie przebiegnij pomiędzy wentylatorem na dachu, a zbiornikiem wody. Wskocz na pobliski budynek i przygotuj się psychicznie, iż niekoniecznie musisz dosięgnąć oddalonej nieco budowli. Jednak los będzie ci jeszcze sprzyjał, dzięki czemu będziesz mógł spadając, złapać się stojącej w pobliżu skoku drabiny. Po otrzepaniu z kurzu płaszcza oraz kapelusika, idź prosto widoczną aleją i skręć na rogu w kolejną alejkę. Spotkasz się tam z Icepickiem, który dźwigać będzie Flamethrower specjalnie dla ciebie. Cóż, za uczynne stworzonko!

POZIOM ÓSMY: MAGAZYN

Odbywając zdrowotny spacer po kanałach, zabij parę potworków, zabierz ich tommyguns i wypracuj sobie drogę naokoło magazynu, likwidując po drodze jeszcze więcej takich natrętnych typków. Znajdź teren, na którym ujrzysz znajomą już lekarską torbę oraz trzy sztuki baterii. Oczywiście, spraw, aby te przedmioty czym prędzej wylądowały w twej przepastnej kieszeni. Musisz teraz znaleźć drogę na miejsce, w którym złożone będą jakieś skrzynki oraz pudełka, zlekceważ je całkowicie gdyż akurat nic w sobie interesującego nie mają. Skorzystaj, aby wejść na górę, z widocznej drabiny, a następnie zejdź na dół schodami. Poszukaj na nieznanym jeszcze terenie bogatej kolekcji tommyguns oraz amunicji do podarowanego ci przez Icepicka flamethrower



w pomieszczeniu z zielonymi drzwiami. Ponadto w ciężarówce stojącej przy drzwiach znajdziesz jeszcze jedną porcję przydatnej na ostateczną rozgrywkę amunicji. Na krawędzi ciężarówki, tuż przy łazience, znajdziesz przydatne przedmioty. Wejdź do części ubikacji, przeznaczonej dla panów, przejdź przez widoczne drzwi i podnieś leżącą na ziemi amunicję. Skorzystaj z niej czym prędzej przy likwidacji kolejnych mafiosów i zaserwuj sobie kolejny, niezły pokaz fajerwerków. Wystarczy tylko wycelować odpowiednio i strzelić prosto w beczułki oraz skrzynki po brzegi wypełnione dynamitem. Piękny widok, nieprawdaż? Po takiej dawce rozrywki, idź na górę schodami, aby wejść na platformę. Będziesz musiał zeskoczyć ze stabilnego przejścia na jakieś pudełka, a następnie przeskoczyć nad ogrodzeniem w miejscu, gdzie będzie widać w nim braki oraz uszkodzenia. Gdy tylko znajdziesz się na drugiej stronie, wyciągnij swą ulubioną broń i zmieć z powierzchni ziemi kolejną chmarę przeszkadzających niemiłosiernie Mobstersów. Ostrzegam, iż teraz może zacząć się prawdziwa zabawa. Radzę abyś za rekreacyjnym pomieszczeniem przygotował swój flamethrower, a ponadto zapisał stan gry, gdyż możliwość odtworzenia Nieznajomego z martwych może być całkiem użyteczna. W widocznym przejściu znajdziesz trudną do przeoczenia dziurę w ogrodzeniu.



Zeskocz w tym miejscu na skrzynki, a następnie miękko wyląduj na podłodze. Przespaceruj się dookoła biura, następnie odwróć się do drzwi i spróbuj je otworzyć. Niestety okażą się zamknięte, lecz nie na długo. Coś naśladując styl Icepicka w otwieraniu drzwi, wyważy je z potężną siłą. Twym oczom ukaże się wykończony wcześniej Smiley, wściekły do granic niemożliwości, pałający żądzą zemsty oraz oddychający dzięki nienawiści do ciebie. Nadeszła odpowiednia chwila na wykorzystanie swej kolekcji amunicji do flamethrowera oraz samej broni, Smiley na pewno nie oprze się jej osobistemu urokowi, więc nie oszczędzaj mu tej przyjemności. Gdy tylko bestia leżeć będzie na ziemi z wywalonym jęzorem, przejdź przez drzwi, przed walką zamknięte, prowadzące prosto do fabryki.

POZIOM DZIEWIĄTY: FABRYKA

Idź prosto przejściem prowadzącym na schody. Wejdź nimi na górę, zlikwiduj porcję gangsterków stróżujących obok dużego zielonego czołgu, a następnie zejdź na dół widocznymi schodami. Na dole czeka cię kolejna szamotanina z obywatelami Chicago, po której zabierz im ich tommyguns. Przejdź na około dwóch ogromnych beczułek i wyeliminuj z gry ukrywającą się sztukę potworka. Idź na prawo od schodów wzdłuż widocznego ogrodzenia. Koniecznie zapisz tutaj stan swojej gry, gdyż czeka cię likwidacja niemalże tony tych wszystkim znajomych ci już monstrów. Postaraj się przedrzeć przez ich szeregi na górę do kolejnego zielonego czołgu z widocznym przenośnikiem pasmowym. W rogu natrafisz na drzwi, przez które przejdziesz do kolejnego etapu.

POZIOM DZIESIĄTY: POZIOM DRUGI FABRYKI

Standardowo idź korytarzem prosto, skręć w prawo i jeszcze raz w prawo przy kolejnym rogu. Na samym końcu tego przejścia znajdziesz dźwignię. Przeczytaj wygrawerowany znak (używając klawisza spacji) i pociągnij za dźwignię. W ten sposób zapoczątkujesz piękne eksplozje, których niestety nie możesz podziwiać. Najlepiej będzie, jeśli szybko z tego zaognionego miejsca uciekniesz, skacząc na dół. Odwróć się i pobiegnij na dół po rampie, następnie skorzystaj ze schodów prowadzących na górę i znowu postaraj się zejść nieco na dół. Na środkowej platformie zobaczysz załamanie w płocie. Będziesz musiał w to miejsce wrócić po tym, jak tylko zlikwidujesz złych facetów po drugiej stronie platformy. Zeskocz na dół do głównej dźwigni i zanim za nią pociągniesz, koniecznie zapisz swoją grę. Gdy to zrobisz, dźwignia zostanie przesunięta na dół, odwróć się i co sił w nogach biegnij z powrotem przez otwarcie w płocie, następnie przez kolejne na górę do przejścia, w którym zacząłeś przygodę. Nawet nie staraj się zatrzymywać, aby połechtać ołowianymi kulkami mijanych facetów z mafii i staraj się unikać miejsc, w których ogień na dobre już zagościł. Nie możesz zmarnować ani sekundy i albo będziesz przy wyjściu jeszcze przed ogniem, albo niestety twoje jedyne wyjście zablokowane zostanie liżącymi ściany płomieniami. Koniecznie musisz wyjść drogą, którą przyszedłeś, więc powtarzam jeszcze raz, jeśli jej nie pamiętasz, łyżeczka lecytynki co wieczór powinna ci po jakimś miesiącu pomóc. Gdy dobiegniesz do rogu, skręć i skieruj się prosto do drzwi biura, wyciągnij Tommygun, podejdź nieco do drzwi i przygotuj się na niespodziankę. Powstały po raz trzeci Smiley z martwych przywita cię radośnie w progu i od razu zacznie skakać z radości na twój widok. Tym razem możesz mieć pewność, iż są to ostatnie chwile jego marnego życia, pod warunkiem, że z bezpiecznej odległości będziesz w niego ładował swą zbieraną pracowicie po drodze amunicję. Uwieńczeniem twego wysiłku będzie upadek bestii prosto w kadź tej zielonej dziwnej mikstury, z której niestety nie będziesz już mógł powstać. Chyba, że nauczysz się

sztuczki od Terminatora T-1000. Po uwieńczonej sukcesem walce, zmęczony przejdź przez płot, a następnie wejdź do biura.

Akt czwarty: Dom na skraju piekła

POZIOM PIERWSZY: WPROWADZENIE

Gdy znajdziesz się w znajomej, ukochanej firmie, porozmawiaj z sympatycznie prezentującą się miłą panią sekretarką. Po przyjemnej pogaduszce tradycyjnie już poczłap do windy, wciśnij przycisk i wejdź do środka. Znalazłwszy się na zewnątrz, spójrz na obrazek wiszący spokojnie na ścianie (użyj do tego klawisza spacji), uważnie mu się przypatrz, po czym przejdź przez widoczne w pobliżu drzwi. Cóż, za niespodziewane spotkanie i przemiła niespodzianka! Twym oczom ukaże się stęskniona Svetlana, powstrzymaj się przed szybkim wyciągnięciem broni i wykonania jej pierwszej próby przed misją właśnie na pani półwampirzycy. Postaraj się zapomnieć o waśniach i przypomnieć, co razem przeżyliście w bogatym, w różne takie niespodziewane zwroty akcji, Akcie Pierwszym. Gdy ochłoniesz, powinieneś obok Svetlany dojrzeć sympatycznego i niezwykle uczynnego w poprzedniej misji Icepicka. Porozmawiaj z uroczo prezentującą się parką, po czym skręć i wejdź do znajomego, wyłaniającego się w mroku biura Colonela. Jak zwykle postaraj się uważnie wysłuchać co Colonel ma do powiedzenia tym razem i jakie ciężkie zadania w tej misji na ciebie czekają. Dowiesz się tym razem na temat niewielkiego problemu Cmentarzyska, który aktualnie "leży" na głowie Colonela. Wypełniony po brzegi informacjami, wyjdź z biura i skieruj się w kierunku Autopsy Room, w którym znajdziesz nieco zwyczajnych kul, shotguna oraz nieco amunicji do niego. Porozmawiaj ze znajomą już doktor Holliday, a następnie podnieś za jej przyzwoleniem leżącą na szafce torbę lekarską. Wyjdź z przytulnego pomieszczenia i jeszcze raz utnij sobie niewielką pogawędkę ze Svetlaną oraz Icepickiem. Wszyscy troje pogadacie sobie na temat Molocka, po czym odważnie wejdź do windy, by rozpocząć właściwą jatkę w szeregach umarlaków.



POZIOM DRUGI: CMENTARZYSKO

Na zewnątrz pogadaj z Killian, który w skrócie opowie ci szybko co się ostatnio dziwnego działo za murami cmentarza. Gdy rozmowa z informatorem dobiegnie końca, skręć w prawo, zejdź na dół ze wzgórza prosto na cmentarzysko. Nadszedł już odpowiedni moment, aby zapisać stan gry, aby później nie było płaczu i rozpoczynania poziomu od samiusieńkiego początku. Po prawej stronie od bramy wejściowej na cmentarz ujrzysz krzyż z owalnym czubkiem, umieszczonym na szczycie jakiegoś grobu. Spróbuj sięgnąć po tę rzecz, a następnie położyć to u stóp schodów prowadzących do świątyni widocznej po prawej stronie wejścia. Ostrzegam, iż w trakcie będziesz musiał rozerwać kilka miniaturowych morderców zombie, ale myślę, iż na takim poziomie zaawansowania powinieneś sobie poradzić bez zarzutu. Gdy je zlikwidujesz, zalecam abyś przeszukał ich ciała, gdyż mogą ukrywać w sobie istotne dla późniejszej gry klucze do różnych przejść. W momencie, gdy będziesz starał się uzbierać nieco więcej krzyży, przed lufę napatoczy się jakiś kolejny zombie-narwaniec, więc czym prędzej poinformuj go kto tutaj teraz jest panem. Od niego również nie zapomnij zabrać klucza. Nieco kłopotów mogą sprawić ci chodzące szkieleciki, najlepiej by było gdybyś pod połami płaszcza miał przygotowany Flamethrower najlepszy na takie szkieletowe problemy, jednak jeśli nie masz, będziesz musiał poradzić sobie z nim w jakiś innych sposób. Jeden z kluczy, który zabierzesz unieruchomionym już na zawsze umarlakom, powinien otworzyć wejście do świątyni widocznej na środku cmentarza. W sumie na cmentarzysku znajdziesz ich trzy sztuki, jedna w samym środku (nią najbardziej powinieneś być zainteresowany), druga po prawej stronie, natomiast trzecia budowla wznosi się po stronie lewej. Będziesz musiał znaleźć krzyż, znajdujący się gdzieś po prawej stronie od wejścia do cmentarza i umieścić go w świątyni po lewej stronie od wejścia. Drugi krzyż z owalnym czubkiem znajdziesz w podobnym miejscu co poprzedni. Następnie będziesz musiał wspiąć się po bluszczu okalającym lewą stronę, lewej świątyni. Gdy znajdziesz się na samym szczycie, bluszcz gładko będzie schodził w dół, więc bez obaw kliknij na Nieznajomym, aby bezpiecznie zjechać na dół. Gdy tylko oba krzyże właściwie umieścisz w świątynie po lewej i po prawej stronie trzech kamiennych kwadratów na środku cmentarza, wejdź do głównej świątyni (Main Temple), zejdź na dół schodami i uważnie przyjrzyj się inskrypcjom (użyj klawisz spacji) widocznym na ścianie. Gdy przejrzysz dokładnie cały widoczny tekst, popchnij pierwszy oraz trzeci symbol platformy tak, aby się znalazły dokładnie w promieniach światła wpadających do pomieszczenia. Podejdź do symbolu na ścianie i pociągnij za widoczną dźwignię. Do twych uszu dobiegnie dźwięk podobny do poruszania się jakiejś kamiennej konstrukcji. Wyjdź z piwnicy świątyni, a ujrzysz, że trzy środkowe kwadratowe kamienie uniosły się do góry. Ponownie wejdź do środkowej świątyni i jeszcze raz pociągnij za dźwignię. Gdy to zrobisz, trzy panele na ścianie po twojej prawej stronie, otworzą się odkrywając przed tobą trzy różne globusy. Licząc od lewej strony do prawej symbolizują one kolejno Powietrze, Ogień oraz Wodę. Jeszcze raz dokładnie przestudiuj inskrypcje na ścianie, aby uświadomić sobie, w jaki sposób rozwiązać łamigłówkę. Z tą solucją przed tobą na pewno nie będziesz miał żadnych kłopotów. Chwyć za Fire (środkowy globus) i umieść go na środku filaru, który z kolei jest umiejscowiony również na środku świątyni. Jeszcze raz zejdź na dół do piwnicy po globus przedstawiający Wodę (prawy z nich) i zabierz go na zewnątrz budowli, by tam umieścić go na lewym filarze. Chwyć za ogień i wróć z nim do centralnego panelu w piwnicy świątyni. Weź Powietrze i umieść go na dalekim prawym filarze, po czym po raz ostatni wróć do piwnicy, weź Ogień i z powrotem wyjdź na zewnątrz, aby tam umieścić go na środkowym filarze. Gdy tylko zakończy się krótka scenka filmowa, odwróć się i szybko wybiegnij z cmentarza, a następnie skieruj się na szczyt wzgórza, skręć w lewo, aby kierując się prosto, spotkać się ponownie z Killian.



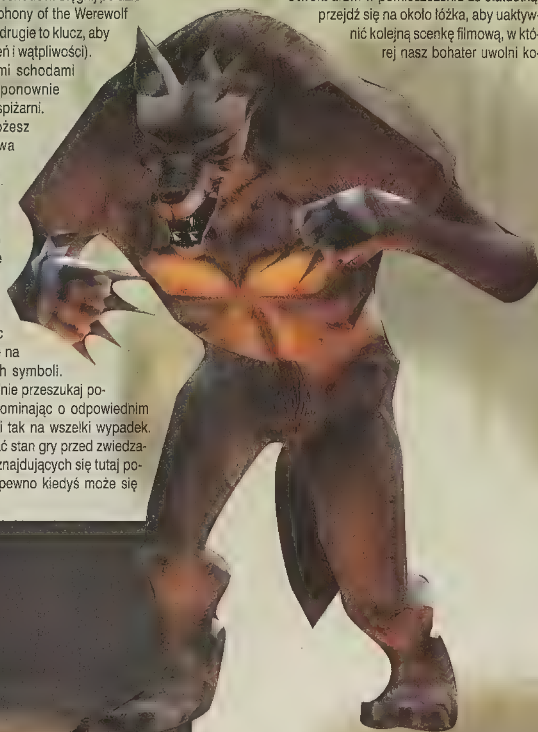
POZIOM TRZECI: AMULET PANA MOLOCH'A

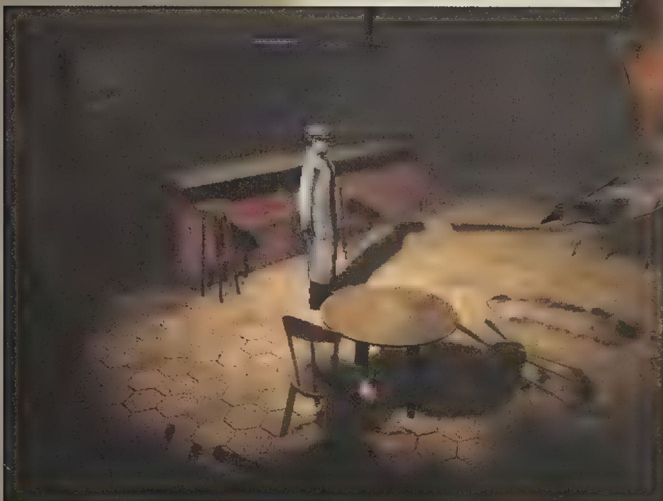
Gdy tylko przeniesiony zostaniesz na kolejny poziom gry, z miejsca zlikwiduj potworka, który został łańcuchami do ściany przykuty. Podnieś amulet leżący przy martwym już ciele i skieruj się w lewą, górną część ekranu. Uderz w klawisz spacji, gdy będziesz stał przy naszpikowanych ostrzami drzwiach, a następnie idź prosto korytarzem prowadzącym do sporej wielkości pomieszczenia. Użyj zdobytego na początku Amuletu na środkowej statule, która trzyma Bladed Weapon oraz miecz. Weź Bladed Weapon (ta z lewej strony) skręć w prawo i otwórz zamknięte drzwi. Zachowując wyjątkową ostrożność, wejdź do pomieszczenia i otwórz odpowiedniej mocy ogień do wszystkim umarlaków, którzy będą usiłowali cię otoczyć. Gdy wszystkich ich już pozabijasz, wyjdź z pomieszczenia i przejdź przez kolejne przejście bardzo powoli. Znowu będziesz musiał (podobnie jak przy moście i znikających kawałkach podłóg) przejść przez, naelektryzowaną raczej zabójczym dla ciebie ładunkiem, podłogę. W tym miejscu radzę również używać save'ów po każdym kroku, który nie zakończy się śmiertelnym zejściem bohatera.

Przebiegnij przez pomieszczenie, a następnie przez otwarte szeroko przejście. Gdy tylko wkroczysz do pomieszczenia, skieruj się w kierunku korytarza, a za kilka kroków twym oczom ukaże się pięć sztuk przycisków na ścianie. Wciśnij tylko drugi przycisk przy zamkniętych drzwiach na końcu, następnie odwróć się, idź dalej korytarzem. Spróbuj otworzyć pierwsze drzwi, lecz będziesz potrzebował do tego klucza. Jeśli zbierałeś sumiennie wszystkie sztuki od umarlaków na cmentarzu, na pewno nie będziesz musiał się męczyć z otwieraniem. Niestety za drzwiami czeka na ciebie przykra niespodzianka. Nie dojrzysz tam żadnego przejścia, a jedynie niegościnną ścianę z cegieł. Na szczęście piąte drzwi dają się otworzyć bez problemów, a na dodatek za nimi znajdziesz normalne przejście. Rozczarujesz się jednak bardzo szybko, gdyż to przejście jest jeszcze bardziej niegościnne ze względu na jedyną widoczną na planie windę, do której wejście kończy się śmiertelnym zejściem. Jeszcze raz przestrzegam przed wchodzeniem do pozornie niewinnej windy - ten krok może cię zabić. Czym prędzej opuść drugie niegościnne przejście i z desperacją chwyć za klamkę szóstych z kolei drzwi. Za nimi znajdziesz kilka zielonych, znajomych z poprzedniego poziomu stworków. Zlikwiduj je czym prędzej, a następnie wejdź do pomieszczenia i przejdź przez drzwi przyozdobione czerwonym dywanem z wygrawerowanymi na nim symbolami. Znajdziesz się we wdzięcznie nazywającym się pomieszczeniu tortur. Otwórz napakowane "ostrzami" drzwi i idź prosto korytarzem. Zabij po drodze nieco zombie, a następnie spróbuj otworzyć ostatnie drzwi po lewej stronie (wszystkie pozostałe okażą się niestety tylko ceglanymi ścianami). Skręć w lewo i zlikwiduj kolejnego potworka, po czym podejdź do pierwszego panelu widocznego po prawej stronie i spróbuj go otworzyć. Bardzo ostrożnie wejdź do pomieszczenia, gdyż tam bardzo łatwo przez nieuwagę spaść z potężnego klifu i zakończyć niewesoło zabawę. Postaraj się ostrożnymi kroczkami dojść do drabiny i zejść nią na dół na niższe piętro. Przejdź się teraz spacerkiem długim ciągnącym się korytarzem, aż dotrzesz w ten sposób do sporego pomieszczenia, w którym oprócz windy znajdziesz statuetkę. Przy rzeźbie znajdziesz również niezbędną do przeżycia torbę lekarską, natomiast po drugiej stronie statuetki znajdziesz korytarz. Przejdź się tym korytarzem i skręć do pierwszych



otwartych drzwi po lewej stronie. Właśnie znalazłeś się na terenie balkonów (Grand Entry Balcony). Raczej cię to zbytnio nie rusza, prawda? Cóż, skręć w lewo i obejdź balkon dookoła, po drodze kolekcjonując nieco amunicji leżącej spokojnie w pudełkach na podłodze, w pobliżu krzeseł. Zejdź na dół schodami, zlikwiduj kolejne porcję wampirków i chwyć za widoczną porcyjkę amunicji na skrzynce po lewej stronie wielkich, podwójnych drzwi. Nawet nie próbuj ich otwierać, gdyż to i tak nic nie da, ponieważ zamknięte są one na cztery spusty. Kontynuuj spacerek pod schodami, a następnie przejdź przez widoczne otwarcie prowadzące na kolejny korytarz. Przespaceruj się nim, nie próbując otwierać drzwi, wróć z powrotem na główne piętro, a następnie wejdź na górę schodami. Gdy tylko znajdziesz się ponownie w pomieszczeniu ze statuetką, znajdziesz korytarz po prawej stronie windy. Zaprowadzi cię on do pomieszczenia, określanego mianem Spiżarnia. Niestety na razie musi pozostać przejście do niego zamknięte. W takim razie wróć do wielkiego pomieszczenia, w którym natrafiłeś na statuetkę, wyjdź znajomą drogą na zewnątrz, wdrap się na górę po drabinie i przejdź przez pomieszczenie na końcu korytarza, aby wrócić na korytarz z panelami na ścianach. Skieruj się na sam jego koniec, tam skręć w lewo i niestety nawet nie próbuj iść widocznymi schodami gdzieś na górę, ponieważ niestety one zaprowadzą cię dokładnie do nikąd. Pozostaje ci jedynie wrócić na zewnątrz do drabiny, zejść nią na sam dół i przejść przez widoczne otwarcie. Idź korytarzem na prawo i skręć na skrzyżowaniu w lewo. Otwórz drzwi znajdujące się dokładnie naprzeciw twojej osoby i wejdź do środka. Wreszcie jakaś odmiana. Znalazłeś się w bibliotece, w której oprócz ciebie przebywa również Killian. Porozmawiaj sobie z nim, a podczas rozmowy gościu zapyta cię o Haudini. Gdy tylko Killian postanowi zakończyć rozmowę z tobą i opuścić bibliotekę spójrz uważnie na szachy. Skręć w kierunku dołu ekranu i podejdź do półek z książkami po lewej stronie. Wyciągnij szybko swoją broń i zabij zabłąkanego wilkołaka. Wyjdź z biblioteki i postaraj się skorzystać ze swej mam nadzieję wyćwiczonej już pamięci, aby dojść do wspomnianej nieco wcześniej spiżarni. Przejdź na koniec małego korytarzyka i kliknij na portrecie przedstawiającym obiekt niedawnej rozmowy z Killian, czyli niejakiego Houdini. Po tej czynności twym oczom ukaże się otwarty sekretny panel. Skręć w prawo i zastrzel jednego z tych zielonych „kritersów". Spójrz przez niewielkie otwarcie po prawej stronie ściany, dzięki czemu będziesz mógł zobaczyć trzy inne otwarcia. Każde z nich ukazuje inne pomieszczenie w hotelu. W środkowym z nich ujrzysz kobietę przywiązaną do łóżka. Otwórz drzwi znajdujące się na końcu korytarza i koniecznie zapisz w tym miejscu stan gry. Ostrzegam abyś nie starał się nawet stanąć na niewielkim, kwadratowym dywanie, gdyż ten krok może zakończyć się śmiercią twojego bohatera. Cofnij się parę kroczków do tyłu, użyj swojej broni jako celownik i szybko przebiegnij się, a następnie przeskocz ponad dywanem, miękko lądując po jego drugiej stronie. W ten sposób znajdziesz się w pomieszczeniu muzycznym. Wejdź do środka i posłuchaj słów Killian rozmawiającego na temat pułapek, jakie przygotował specjalnie na twoje przybycie do zamku. Podejdź do Victorola i spróbuj odegrać jakąś płytę, następnie podnieś Book of Chess z podłogi i schowaj w kieszeni swego płaszcza. Wyjdź przez drzwi (chyba, że wyraźnie polubiłeś skakanie przez zabójczy dywan) i skieruj się z powrotem w stronę biblioteki. Użyj znalezionej przed chwilą Book of Chess na półce z książkami stojącej przy oknie i przejdź przez sekretny panel. Z dwóch widocznych skrzynek podnieś pistolet oraz nieco amunicji, zejdź na dół spiralnymi schodami i kliknij na półce z książkami znajdującej się u stóp schodów. Sięgnij po dzieło zatytułowane Symphony of the Werewolf oraz Servants Key (to drugie to klucz, aby nie było nieporozumień i wątpliwości). Wróć na górę krętymi schodami wyjdź z biblioteki i ponownie skieruj się w stronę spiżarni. Widoczną windą możesz zjechać na dół (lewa strona windy) albo na górę (prawa strona windy). Wybierz jednak prawą stronę windy, aby w ten sposób dojechać na górne piętro i przejdź przez drzwi widoczne naprzeciwko niebieskich statuetek. Idąc prosto, znajdziesz się na obszarze gwiezdnych symboli. Otwórz drzwi i dokładnie przeszukaj pomieszczenie, nie zapominając o odpowiednim przyszykowaniu broni tak na wszelki wypadek. Radzę również zapisać stan gry przed zwiedzaniem większej liczby znajdujących się tutaj pomieszczeń. Save na pewno kiedyś może się przydać. Wróć do windy i zjedź ponownie do spiżarni, a następnie dojdź z tego miejsca do kuchni i do piwnicy. Wypracuj sobie drogę przez zakrwawione przejście prosto do wyjścia po lewej stronie. Jeśli pociągniesz za dźwignię na podłodze przy bramie, zabójcze bestie postarają się o to, aby nie zostawić na tobie kawałka mięcha. Jeśli dźwignię pozostawisz nie naruszoną, nie będziesz musiał zawracać sobie głowy stworkami, które zza bramy na szczęście dla ciebie nie będą w tym przypadku szkodliwe. Wybór jest chyba jasny dla ciebie? Z pewnością jednak nie zdołasz uniknąć spotkania z parą potężnych wilkołaków, więc odpowiednio wcześniej do walki się przygotuj. Z rogu pomieszczenia sięgnij po Wardens Key, skręć w prawo i wejdź do laboratorium. Tam spotkasz się jeszcze raz z Killian, ale tym razem tylko na moment, więc większych relaksujących pogaduszek niestety nie będzie. Weź klucz od sypialni (Bedroom Key) oraz torbę lekarską. Zauważ również bramę na lewej ścianie laboratorium, lecz do tego będziesz potrzebował odpowiedniego klucza. Wjedź windą na górę dwa razy do Spiżarni, idź korytarzem do drugich drzwi prowadzących do pomieszczenia ze statuą. Otwórz drzwi w pomieszczeniu ze statuetką, przejdź się na około łóżka, aby uaktywnić kolejną scenkę filmową, w której nasz bohater uwolni kobietę przywiązaną do łóżka. Po zakończonym seansie zlikwiduj wampira, a z szafy wyciągnij urządzenie sterujące panelem (Control Panel Device). Wyjdź z pomieszczenia i idź do windy, przy której umieść na ścianie znalezione w pomieszczeniu urządzenie. Sprawdź uważnie, czy masz naładowaną broń, wciśnij guzik przy windzie i czym prędzej cofnij się nieco do tyłu, a następnie biegiem przeskocz nad windą do drugiego pomieszczenia. W środku czeka cię kolejne miłe spotkanie z rozmownym Killianem, po którym jak zwykle zaatakuje cię horda wampirów oraz zombie, więc zawczasu odpowiednio się przygotuj. Gdy będzie po wszystkim, podejdź do rogu pomieszczenia i sięgnij po łuk wiszący na ścianie, shutgun oraz nieco amunicji do niego. Przesuń kur-





tynę, która skutecznie zablokowała windę po drugiej stronie pokoju, a następnie otwórz drugie drzwi widoczne w pomieszczeniu, aby wydostać się na korytarz. Postaraj zorientować się nieco w rozmieszczeniu pomieszczeń, zdolność ta powinna przydać ci się w późniejszej wędrówce. W tej chwili powinieneś wejść do windy i pociągnąć za dźwignię znajdującą się najbliżej drzwi windy. Po tej czynności ponownie skorzystaj z dźwiganego żelastwa i zastrzel wyskakującego znikąd wilkołaka. Wejdź do jego klatki i otworzy bramę, zejdź na dół widoczną drabiną, otwórz zmrożone nieco drzwi, za nimi zlikwiduj jeszcze parkę zombie. Otwórz widoczne drzwi i przespaceruj się korytarzem, aby dostać się do kuchni, likwidując po drodze gostka sprytnie kryjącego się w rogu pomieszczenia. Sięgnij po torebkę lekarską i uważnie przyjrzyj się konstrukcji z krat, którą zobaczysz po lewej stronie baru. Postaraj się unieść ją do góry, a następnie przejść przez widoczne drugie drzwi w pomieszczeniu. Sięgnij po nieco amunicji kryjącej się w skrzynce na podłodze, otwórz kolejne drzwi i wejdź do pomieszczenia. Koniecznie musisz teraz wskoczyć na blat stołu, gdyż jeśli swą stopą dotkniesz podłogi, zginiesz w oka mgnieniu. Ostrożnie wyjdź przez otwarte przejście, zlikwiduj kilka kreatur torujących ci drogę i wytrzeszcz swe oczy w poszukiwaniu klucza do pomieszczenia z zegarem. Przedmiot ten jest trudny do odszukania w pomieszczeniu, jednak zapewniam cię, iż tylko tam możesz znaleźć ten klucz, więc szukaj dopóki nie wyląduje on w twej kieszeni. Nadszedł dobry moment, aby zapisać stan gry i wrócić do drzwi, przy których stały dwie niebieskie statuetki. Wejdź do pomieszczenia, przejdź na jego środek i użyj klucza na klawiaturze, aby zdobyć w ten sposób Hold of the Prism. Przesuń kontuar wokół pomieszczenia zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, trzymając w dłoniach pryzmat (prism). W momencie, gdy wykonasz pełny zwrot o 360 stopni kolor żaróweczki pryzmatu zmieni się, w związku z tym łatwo się domyślić, iż rozwiązaniem zagadki będzie otworzenie różowych drzwi na „godzinie dwunastej". Aby tego dokonać, czyń co następuje: odwróć się i otwórz drzwi „na godzinie" siódmej, aby kolor żaróweczki odpowiadał kolorowi drzwi. Przejdź dwukrotnie po okręgu i otwórz drzwi na godzinie ósmej, następnie wykonaj jeszcze jeden pełny obrót i otwórz drzwi na godzinie drugiej. Przed tobą jeszcze wykonanie marszu po półokręgu, aby otworzyć drzwi na dziewiątej, następnie przejście drugiego półokręgu otworzy drzwi na dziesiątej godzinie, kolejny spacer po półokręgu otworzy drzwi na godzinie pierwszej (pryzmat pojawi się przy drzwiach). Pozostaje ci jeszcze wykonać pełne okrążenie, aby otworzyć drzwi na godzinie 11:00 (jeśli drzwi na godzinie pierwszej zatrzasną się przez przypadek, po prostu otwórz je ponownie), aby ujawnić kolejny pryzmat przy drzwiach. Postaraj się manewrować w odpowiedni sposób parą pryzmatów, aby uzyskać różowe światełko na godzinie 12:00, w tym momencie zagadka zostanie rozwiązana prawidłowo, a ty uzyskasz dostęp do otwartych drzwi. Jeśli nie chcesz, aby twe wysiłki poszły na marne, zapisz tutaj stan swojej gry i przekrocz z takim trudem otwarte drzwi. Za nimi niecierpliwie oczekuje ciebie jak zwykle wierny Killian, gdy tylko ujrzysz jego postać natychmiast podbiegnij do dźwigni widocznej na ścianie w dole ekranu i pociągnij za nią. W ekspresowym tempie odwróć się i skocz do góry na środkowe pięterko, które się pojawi. Przebiegnij się na prawą stronę i pociągnij za środkową dźwignię po prawej stronie, co wywoła pojawienie się kolejnego poziomu podłogi. Wskocz tam na górę i podbiegnij tym razem na lewą stronę. Pociągnij za dźwignię i wskocz na kolejny widoczny poziom, lecz tym razem przebiegnij się na prawą stronę, aby pociągnąć za kolejną widoczną tam dźwignię. Jeszcze raz wskocz poziom wyżej do góry, pobiegnij na prawo, pociągnij za dźwignię, wskocz poziom wyżej i zaopiekuj się kolejną dźwigienką. Ostatni raz wskocz na górę, przebiegnij się na prawo i skorzystaj z siódmej z kolei dźwigni, aby wskoczyć poziom wyżej do góry. Przeskocz przez utworzone w ten sposób otwarcie lub zejdź na dół drabiną, a gdy tylko znajdziesz się bezpiecznie na zewnątrz pomieszczenia, koniecznie zapisz stan swej gry. W pomieszczeniu spójrz na okratowaną podłogę i zauważ szczeliny pomiędzy miejscami, z których ogień wydobywa się od czasu do czasu. Przesuń się na lewą stronę, następnie idź prosto, skręć nieco w prawo, zmień kierunek na wprost w stronę górnej części ekranu, po czym skręć w lewo, w prawo i przejdź się do góry, aby bezpiecznie wylądować po drugiej stronie ognistej podłogi. Na wszelki wypadek zapisz stan swej gry i lepiej nie idź po widoczny na dywanie, leżący kluczyk. Zamiast tego podejdź do ciała leżącego w pobliżu i przesuń je na dywan, w ten sposób klucz spadnie niżej na podłogę z widocznym na niej długim stołem. Odwróć się i przejdź przez drzwi widoczne po prawej stronie. Sięgnij po kluczyk leżący na podłodze i nieco amunicji z pudełka. Przesuń się nieco do dolnej części dywanu leżącego na podłodze, odwróć się twarzą w jego stronę i uderz w klawisz spacji. Dywan „otworzy" się i ukaże przejście na dół. Zejdź po widocznej drabinie, aby znaleźć się na korytarzu drugiego piętra. Skieruj się do miejsca z drzwiami do sypialni i ze statuetką stojącą naprzeciwko drzwi. Przejdź się obok statuy i idź dalej prosto korytarzem, aby dotrzeć do ogromnych schodów prowadzących do wielkiego wejścia. Zejdź na dół korytarzem do pomieszczenia z kluczem od demonicznego pokoju. Przedtem jednak będziesz musiał wywalczyć sobie drogę do niego, zabijając kolejną chmarę wampirów i im podobnych stworów.



Skieruj się do balustrady i odszukaj portret po drugiej stronie korytarza. Przy nim ostrożnie skręć w lewo, idź parę kroczków na zewnątrz zamku i wejdź na górę po drabinie. Przejdź dalej przez korytarze i drzwi, miń ogromne obrazy wiszące na ścianach, aby w ten sposób dojść do pomieszczenia z naelektryzowaną podłogą. Zatrzymaj się, zanim wejdziesz do środka, odwróć się i wejdź w drugie drzwi po lewej stronie. Ostrożnie, aby nie nadepnąć na widoczną pułapkę, obejdź ją i przejdź się korytarzem z widoczną na ścianie potężną gwiazdą. Skieruj się w stronę dolnej części ekranu, otwórz drzwi z wygrawerowaną na nich czerwoną gwiazdą. Załaduj broń i wejdź ostrożnie do pomieszczenia. Zlikwiduj wszystkie te chichoczące zombie, po czym sięgnij po pudełko zapałek leżące w rogu pokoju. Wyjdź z pomieszczenia, skieruj się w dolną część ekranu, przejdź przez korytarz i wejdź w ostatnie widoczne tam drzwi. Przespaceruj się przez pomieszczenie z niebieską statuetką, tam zlikwiduj porcję tych miniaturowych zombie i używając Dumbwaiter zjedź na dół do niezbadanych lochów.

Gdy tylko znajdziesz się w ponurych piwnicach, sięgnij po lekarską torbę w lewym rogu pomieszczenia. Odwróć się i skieruj do głównego „kuchennego" pokoju. Przygotuj się na eksterminację masy ogromnych i nieco mniejszych zombie napierających ze wściekłością na twą postać. Wejdź do pomieszczenia po prawej stronie i użyj na drzwiach Dungeon Key, aby dostać się do lochu. Nadszedł moment, aby zapisać stan gry tak na wszelki wypadek. Znajdując się w pomieszczeniu, rozejrzyj się po nim, zwracając uwagę na sześć dźwigni kryjących się za każdą z widocznych klatek. Pociągnij za jedną z nich i zabij monsterka, wykonaj ten sam manewr w przypadku pozostałych pięciu dźwigienek, po każdej z nich likwidując potwora. Wyjdź z lochu i skieruj się w stronę ogromnej bramy zamku, przygotowując po drodze swój ulubiony Flamethrower. Otwórz bramę i wypal przy użyciu swej ognistej broni wszystkie czołgające się w twoją stronę krwiożercze żuczki. Gdy przejdziesz przez masę stworków, przygotuj dynamit i wysadź elegancko w powietrze wszystkie te zielone, podwodne potworki. Upewnij się, że wszystkie z nich odeszły na zawsze i spójrz na klatkę widoczną w pobliżu, która jako jedyna ma za sobą ścianę lodu. Popchnij jedną z tych lodowych brył, aby odkryć w ten sposób tajne pomieszczenie. Wejdź do środka i uważnie wysłuchaj Moloch'a, który ma wiele do przekazania. Po rozmowie podejdź ostrożnie do Molocha, ustaw się najbliżej dolnej części ekranu oraz widocznej świeczki, a następnie uderz w klawisz spacji, aby uwolnić towarzysza. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź się do pokoju, w którym wcześniej widziałeś żelazne łóżko. Gdy ustawisz się mniej więcej na środku jednej strony łóżka, zapali się ogień, natomiast twój uwolniony towarzysz wskoczy w sam jego środek. Zakomunikuje ci on, iż potrzebuje jedzenia, aby wszystkie swoje siły zregenerować i skutecznie zmierzyć się z niejakim Hamiltonem Killian. Wyjdź z pomieszczenia i upewnij się, iż Moloch za tobą wiernie podąża. Skieruj się w stronę Dumbwaiter i obserwuj jak Moloch ze smakiem zajada te wszystkie zielone, śmiejące się kreatury (a właściwie ich szczątki), które wcześniej miałeś okazję załatwić dynamitem. Moloch oświadczy, iż nadeszła odpowiednia pora, aby dokonać zemsty na niejakim Killian. Spotkacie go z pewnością na trzecim piętrze w jego osobistej sterowni. Wróć do Dumbwaiter i jedź na górę trzy razy, wyjdź z pojazdu, załaduj broń i zmieć ze swej drogi nieco tych malutkich kreaturek. Przejdź się korytarzami oraz przez pokoje, aby dotrzeć do miejsca, gdzie wcześniej miałeś okazję podziwiać ogromną tapetę na ścianie, przedstawiającą czerwoną gwiazdę. Wejdź do pomieszczenia znajdującego się najbliżej dzieła z czerwoną gwiazdą, użyj dźwigni, a następnie otwórz stalowe drzwi. Pozostaje ci jeszcze tylko wejść po drabinie na górę i wskoczyć do sterowni Killiana. Teraz jedynie co możesz zrobić to usiąść wygodnie na fotelu i pooglądać sobie ostatnią filmową sekwencję, która oznacza zakończenie całej misji oraz ostatniego czwartego poziomu.

Autor: Linda Shaw, Tłum. Jaspin



producent: Red Storm Entertainment
platforma: PC

Tom Clancy's Rainbow Six

Rogue Spear

rzut oka widoczne jest, że twórcy postanowili poprawić to wszystko, co było słabe w poprzedniej części i ulepszyć wszystko, co było dobre. Nie koniec na tym - po dołożeniu paru, niebywale przydatnych innowacji (np. możliwość wychylania się za narożniki, z którą powinieneś bardzo szybko się zaprzyjaźnić), nowych trybów gry, nowej broni w arsenale i nowych, jeszcze groźniejszych przeciwników - staje się jasne, że otrzymaliśmy symulator członka grupy specjalnej, przewyższający oczekiwania stawiane zwykle sequelom! W gruncie rzeczy jedyne, co pozostało to niezwykle wyraziste złudzenie uczestniczenia w każdej z 18 misji, jeszcze

Przewodnik po misjach; poziom Veteran

Broń:

Nie sposób zaprzeczyć, że celem istnienia sił podobnych Rainbow jest ratowanie niewinnych istnień przed aktami terroru. Nie da się ukryć jednak, że jedynym sposobem, gdy już do takowych dojdzie, jest prosta i skuteczna eliminacja tych, którzy, próbując osiągnąć swoje mniej bądź bardziej chore cele, szafują śmiercią. Kto mieczem wojuje, od miecza ginie... Skuteczna eliminacja terrorystów to cel, którego osiągnięcie, bez pomocy odpowiednich środków, jest w praktyce niemożliwe. Musisz nauczyć się doboru zabawek odpowiednich do profilu misji - jeśli będzie wiązać się z koniecznością uwolnienia zakładników, bądź koniecznością bezszelestnego podejścia - korzystaj z broni maszynowej wyposażonej w tłumiki. Jeśli dla odmiany wszystkim, czego można żądać jest siła
ognia połączona z celnością na dużych dystansach - korzystaj z egzemplarzy wykorzystywanych w regularnych armiach świata... Musisz wiedzieć
jednak, że jakkolwiek arsenał obfituje w broń, w większości zadań zalecane jest korzystanie z tej pierwszej - unika się w ten sposób alarmowania pozostałych przy życiu, a przeznaczonych do eliminacji przeciwników. A trzeba Ci wiedzieć, że nie zwykli oni pozostawać obojętni na dźwięki tłuczonego szkła, wybuchów czy palby - mogą zgrupować się i przygotować na Twoje nadejście oraz zacząć eliminować zakładników bądź detonować ładunki wybuchowe, co równoznaczne jest z koniecznością powtarzania akcji.

Broń podstawowa: karabiny i strzelby

Podstawowym wyznacznikiem przydatności broni jest w większości zadań jej zdolność tłumienia dźwięku wystrzału, zapewniana przez zintegrowany z bronią tłumik. Warto jednak również pamiętać o innych istotnych dla powodzenia misji cechach - rodzaju amunicji i jej kalibrze (ważne w misjach, gdzie terroryści są opancerzeni), pojemności magazynka (choć przyznaję, że nie zdarzyło mi się cierpieć na brak ołowiu...). Poniżej krótkie charakterystyki wszystkich dostępnych w grze rodzajów broni podstawowej:

*** Heckler & Koch MP5K-PDW**
Amunicja: 9 mm
Magazynki: 6 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły

Kompaktowa wersja standardowego H&K MP5. Składana kolba i rączka oraz lekkość konstrukcji czynią go idealnym wyborem, gdy broń większa jest nieporęczna, a siła ognia zapewniana przez pistolet wydaje się niewystarczająca.
Uwagi: Lekkość i poręczność predestynuje MP5K-PDW do misji, w których większa broń może stanowić jedynie utrudnienie. Fakt jednak, że broń ta jest pozbawiona jakiegokolwiek tłumika wystrzału sprawia, że jest praktycznie bezużyteczna.

*** Heckler & Koch MP5A4**
Amunicja: 9 mm
Magazynki: 6 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, po trzy, automatyczny

Broń z wyboru większości światowych bojowych grup antyterrorystycznych, H&K MP5 jest znany ze swej niezawodności i celności nawet przy prowadzeniu ognia ciągłego. Rainbow wykorzystuje jego wersję A4, dającą możliwość ustawienia trybu prowadzenia ognia na wystrzeliwujący po trzy pociski.
Uwagi: Jak większość broni Heckler & Koch, ten klasyczny model pistoletu maszynowego jest bardzo celny nawet w trybie pełnego auto. Problem może sprawiać jedynie, podobnie jak w przypadku mniejszego PDW, brak tłumienia dźwięku wystrzałów.

*** Heckler & Koch MP5SD**
Amunicja: 9 mm
Magazynki: 6 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, po trzy, automatyczny

Broń, przed którą drżą wszyscy terroryści świata. Zaopatrzona w integralny tłumik tak wydajny, że jedynym efektem pociągnięcia za spust jest trzask iglicy i brzęk łuski. Rainbow korzysta z tego 9-cio milimetrowego pistoletu maszynowego, gdy niezbędna jest zarówno precyzja, siła ognia i kompletny brak hałasu.
Uwagi: jw. z tym, że wyposażenie go w doskonały tłumik daje więc broń niemal doskonałą na misje, gdzie konieczne jest całkowite tłumienie wystrzałów, a nie jest niezbędna ogromna siła ognia.

*** Heckler & Koch MP5/10A2**
Amunicja: 10 mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, automatyczny

Poważnie zmodyfikowany wariant omówionego powyżej MP5, przystosowany do wykorzystywania amunicji kalibru 10 mm. Zwiększenie wagi pocisku dało broni większą moc obalającą (siłę ognia), zwiększając jednak wyraźnie odrzut broni.
Uwagi: Zwiększenie siły ognia związane ze zmianą kalibru amunicji dało piorunujący efekt, jednak przez zmniejszenie celności broni i większy hałas. Jego tłumiąca palbę wersja - patrz niżej - wydaje się być niezastąpiona w misjach, w których przeciwnicy są lekko opancerzeni.

*** Heckler & Koch MP5/10 z MP5/10SD**
Amunicja: 10 mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, automatyczny

Jw.
Uwagi: Model MP5/10A2 wyposażony w tłumik, sprawdza się w sytuacjach, gdy kluczowe jest uzyskanie zarówno siły ognia jak i tłumienie dźwięku wystrzałów. Jako że tłumik nie jest integralną częścią broni, tłumienie, jakie zapewnia, dalekie jest od ideału znanego z MP5SD. Dodam od siebie, że broń ta "przeszła" w moim przypadku całe Rogue Spear.

*** Heckler & Koch UMP 45**
Amunicja: .45
Magazynki: 5 po 25 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, po trzy, ciągły

W porównaniu do serii MP5/10 UMP45 zapewnia większą siłę ognia, równoważąc to mniejszą dokładnością i szybkostrzelnością. Jego tłumiąca wystrzały wersja doskonale sprawdza się w misjach, gdzie kluczowe jest zachowanie ciszy, a terroryści wyposażeni są w kamizelki bądź pancerze.
Uwagi: Najnowszy model z tablic kreślarskich zakładów Heckler und Koch. Jego poważna siła ognia - zasługa amunicji .45 jest równoważona przez poważny odrzut i zmniejszona celność.

*** Heckler & Koch UMP 45SD**
Amunicja: .45
Magazynki: 5 po 25 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, po trzy, ciągły

Jw.
Uwagi: Model wyposażony w tłumik, który naturalnie nie jest w stanie zapewnić tłumienia porównywalnego z MP5SD. Bywa przydatny, gdy zależy zarówno na sile ognia jak i zachowaniu dyskrecji.

*** M4**
Amunicja: 5.56x45mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły

Kompaktowa wersja M-16 wykorzystywana wówczas, gdy niezbędna jest siła ognia karabinu, natomiast pożądane jest uniknięcie wagi i rozmiaru tego ostatniego. Powszechnie używana przez siły specjalne USA i Izraela.
Uwagi: Mniejszy, lżejszy odpowiednik M-16 w bardzo zwartym kształcie. Brak opcji tłumienia wystrzałów dyskwalifikuje tę broń w większości misji.

*** Heckler & Koch G3A3**
Amunicja: 7.62x51mm
Magazynki: 3 po 20 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły

Standardowy karabin szturmowy Heckler & Koch. Wystrzeliwuje standardowe pociski państw NATO, potężne 7.62 mm. Jest najcelniejszą tego typu bronią w całym arsenale Rainbow.

*** Heckler & Koch G32K**
Amunicja: 5.56x45mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły



Najnowsza propozycja Heckler und Koch w dziedzinie karabinów szturmowych. Jego kompaktowa konstrukcja pozwala na wykorzystywanie go w ciasnych pomieszczeniach, zaś wystrzeliwane przezeń pociski 5.56 dają gwarancję przebicia większości pancerzy.

*** Enfield L85A1**
Amunicja: 5.56x45mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły



Enfield L85A1 (znany również jako Enfield Indywidual Weapon bądź SA80) jest standardowym wyposażeniem armii brytyjskiej. Jego układ bullpup, który wydatnie skraca broń, przenosząc część lufy w kolbę broni i zamieniając "kolejność" rączki i magazynka, sprawia, że jest to broń nadająca się świetnie do wykorzystania w ciasnych pomieszczeniach i zarazem znakomita celność.

*** Steyr AUG**
Amunicja: 5.56x45mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły



Będący standardowym uzbrojeniem armii austriackiej Steyr AUG jest niecodziennie, nieco futurystycznie wyglądającym karabinem szturmowym, zbudowanym w układzie bullpup. Nie do zastąpienia w misjach wymagających zarazem operatywności i wygody korzystania z broni podobnej do pistoletów maszynowych i siły ognia broni szturmowej.

*** M-16**
Amunicja: 5.56x45mm
Magazynki: 5 po 30 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, po trzy



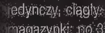
Kiedy niezbędny jest zasięg bądź siła ognia, Rainbow chwyta wypróbowaną broń Colta - M-16 A2. Ta wystrzeliwująca pociski 5.56 broń bez problemów przebija się przez wszelkie (prócz najcięższych) osłony ciała, oferując przy tym zasięg skuteczny, nieporównywalny z żadną inną bronią arsenału Rainbow.

*** M14**
Amunicja: 7.62x51 mm
Magazynki: 1 po 20 pocisków każdy
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły



Bezpośredni następca legendarnego M1 Garand M14 to niebywale celna broń wystrzeliwująca pociski kalibru 7.62 mm. W użyciu armii amerykańskiej pozostaje bez przerwy od 1957 roku.
Uwagi: Mniejszy, lżejszy odpowiednik M-16 w bardzo zwartym kształcie. Brak opcji tłumienia wystrzałów dyskwalifikuje tę broń w większości misji.

*** Barret Model 82A1** - Barret "Lekka Pięćdziesiątka" M82A1 to pierwsza broń snajperska wykorzystująca pociski kalibru .50, której dane było dostać się w powszechne użycie. Jego długość (1,55 m) i waga (13,4 kg) czynią ją najbardziej nieporęczną i zarazem najpotężniejszą bronią snajperską, wykorzystywaną w Rainbow. Uwaga: zaleca się ogromną ostrożność przy jej przenoszeniu - pocisk wystrzelony z Barreta potrafi przebić kilka celów, nawet pancerną osłonę silnika!



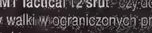
*** PSG-1** - Mawia się, że jest to najcelniejsza broń snajperska z dostępnych. Jest w szerokim użyciu sił policyjnych świata. Wyposażona firmowo w 6-ciokrotnie przybliżający celownik optyczny, wystrzeliwuje standardowe pociski NATO kalibru 7.62.



*** Walther WA2000** - Najkrótsza z broni snajperskich, wykorzystywanych w Rainbow. Krótkość i niewielki ciężar tego zbudowanego w układzie bullpup Walthera WA2000 czynią go ulubioną bronią snajperów, którzy muszą sprawnie i bez hałasu dostać się na pozycję strzelecką.
Wystrzeliwany zeń pocisk Winchester .300 ma większą moc obalającą niż standardowy pocisk NATO - 7.62.



*** Benelli M1 Tactical 12 srut** - czy do przebicia się przez drzwi, czy walki w ograniczonych przestrzeniach dobra strzelba taktyczna jest podstawą każdej grupy antyterrorystycznej. Rainbow używa w takich przypadkach Benelli M1. Jej unikalna charakterystyka, w tym specyfika odrzutu sprawiają, że wprawny jej operator potrafi wystrzelić pięciokrotnie w czasie nie przekraczającym sekundy!



*** SPAS-12** - jest automatyczną strzelbą bojową, zdolną opróżnić swój dziewięciogilzowy magazynek w 2,25 sekundy! Ta zdolność sprawia, że jest to broń idealna do oczyszczania pomieszczeń z wielu wrogów.



Broń dodatkowa

*** Beretta 92 FS**

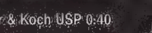
Kaliber: 9x19mm
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 15 pocisków każdy Beretta model 92FS to 9-cio milimetrowa dodatkowa broń z wyboru Rainbow. Jego przewaga nad cięższym .45 wyraża się w niewielkim odrzucie i pojemniejszym magazynku.

*** Beretta 92 FS SD**

Kaliber: 9x19mm
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 15 pocisków każdy Specjalnie dostosowany do broni tłumik dźwięku i błysku obok niewielkiej wagi własnej zachowuje celność i przede wszystkim zapewnia doskonałe tłumienie, 32 dB tłumienie dźwięku. Trudno się dziwić, że jest to ulubiona broń zwiadowców Rainbow.

*** Heckler & Koch USP 0.40**

Kaliber: .40 ACP
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy Magazynki: po 13 pocisków każdy.
Broń krótka stanowiąca niezły kompromis pomiędzy rozmiarem i ciężarem a siłą ognia.



*** Heckler & Koch USP 0.40 SD**

Kaliber: .40 ACP
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy.
Magazynki: po 13 pocisków każdy.



Heckler & Koch USP .40 wyposażony w doskonały tłumik dźwięku Knight Armament Corp.

*** Heckler & Koch USP 0.45**

Kaliber: 0.45 ACP
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 12 pocisków każdy.
Niezawodny i bardzo celny Heckler & Koch .45 Mark23 ACP sprawiła, że jest to broń z wyboru wszystkich amerykańskich sił specjalnych.

*** HK USP 0.45 SD**

Kaliber: 0.45 ACP
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 12 pocisków każdy.

Dostosowany specjalnie do HK MK23, całkowicie eliminuje niepożądany rozbłysk i zapewnia ponad 35-cio dB redukcję dźwięku. Te cechy sprawiają, że jest podstawą misji Rainbow wymagających zarówno dyskrecji, jak i siły ognia.

*** 0.50 Desert Eagle**

Kaliber: .50
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 7 pocisków każdy

IMI .50 Desert Eagle jest potężnym pistoletem. Jego siła ognia pozwala na przebicie pancerza bojowego (kamizelki) - istotnym mankamentem natomiast jest ograniczona pojemność magazynka.

*** 0.357 Desert Eagle**

Kaliber: 0.357
Tryb prowadzenia ognia: pojedynczy
Magazynki: po 8 pocisków każdy



Będący mniejszym kuzynem Desert Eagle .50, IMI Desert Eagle wystrzeliwuje pociski .357 Magnum, zdolne przebić z niewielkiej odległości kamizelkę kuloodporną. Podobnie jak w przypadku większej odmiany, Desert Eagle przenosi ograniczoną ilość amunicji - 8 pocisków w magazynku.

Broń wykorzystywana wyłącznie przez tango:

*** Skorpion**

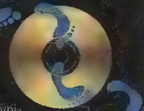
Kaliber: 7.62mm
Tryby prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły
Magazynek: 20



Ten czechosłowacki pistolet maszynowy łączy w sobie najlepsze cechy pistoletu i karabinku maszynowego. Jest w stanie utrzymywać szybkostrzelność rzędu 840 pocisków na minutę w trybie ciągłego ognia. Broń zaopatrzono w składaną rączkę, może być uzupełniona bagnetem, tłumikiem, celownikiem noktowizyjnym.

*** UZI**

Kaliber: 9mm
Tryby prowadznia ognia: pojedynczy, ciągły
magazynki: po 32 pociski każdy
Znany izraelski pistolet maszynowy jest ulubioną bronią terrorystów i Secret Service. Magazynek, mieszczący się częściowo w rączce przenosi 32 9-cio milimetrowe pociski. Mimo jego ogromnej szybkostrzelności, pojedynczy pocisk zadaje relatywnie niewielkie obrażenia.



* AK-47



Kaliber: 7.62x39mm.
Tryby prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły.
Magazynki: po 30 pocisków każdy.
Karabin wystrzeliwujący pociski kalibru 7.62, został stworzony jako podstawowa broń sowieckich wojsk zmotoryzowanych w 1949 roku. Od tego czasu jego niezawodność i prostota użycia i czyszczenia, a przy tym znakomite parametry sprawiły, że stał się najpowszechniejszą bronią w ogóle, stanowiącą podporę ponad 50 armii świata.

* AK-74



Kaliber: 5.45mm.
Tryby prowadzenia ognia: pojedynczy, ciągły.
Magazynki: po 30 pocisków każdy.
Najbardziej znaczącą różnicą tego zmodyfikowanego i unowocześnionego AK-47 jest zmiana kalibru z 7.62 na 5.45. Dodatkowo wiele wersji zostało wyposażonych w składaną kolbę, co wydatnie zmniejsza wagę broni.

* Dragunov

Kaliber: 7.62x39mm.
Tryby prowadzenia ognia: pojedynczy.
Magazynki: po 10 pocisków każdy.



Półautomatyczny karabin snajperski stworzony, by zastąpić przestarzałego SVT-40. Podstawowa wersja wystrzeliwuje standardowe pociski byłego Układu Warszawskiego 7.62x54mm, jednak niektóre jej wersje pochodzenia chińskiego zostały zmodyfikowane, by wykorzystywać pociski .308 Winchester. Dragunov został oficjalnie wprowadzony do użycia w 1963 roku.

* Wyposażenie dodatkowe

Flashbang
Granat ogłuszający - kombinacja jaskrawego błysku i głośnego huku sprawdza się zwłaszcza, gdy zależy nam na pomyślnym wtargnięciu do sali, w której jest wielu przygotowanych na atak terrorystów. Zwykle te parę uderzeń serca, jakie upłyną do chwili, gdy otrząsną się oni i zaczną składnie działać, pozwalają na ich wyeliminowanie. Uwaga: stosowanie ich, gdy w dalszej części misji niezbędne jest zaskoczenie przeciwnika, czyli generalnie ujmując - zachowanie dyskrecji - niewskazane. I kolejna istotna rzecz - nie zaleca się patrzenia w stronę, w którą poleciał granat - oślepienie na parę chwil dotyczy także ludzi z Rainbow.

Frag Grenades
Granat odłamkowy - granat odłamkowy typu M61 jest standardowym granatem, wykorzystywanym w formacjach piechoty na całym świecie. Jego niewielki, lecz śmiertelny promień wybuchu wymaga precyzyjnych rzutów.
Uwagi: podobnie, jak w przypadku granatów ogłuszających, nie zaleca się stosowania ich w misjach, w których wymagane jest zachowanie dyskrecji. Co więcej, nie uważam, by mogły być one niezbędne - mnie takowym wydał się on dokładnie raz.

Binoculars
Ta niewielka, lekka lornetka została skonstruowana tak, by spełniać rygorystyczne wymagania grup antyterrorystycznych. Wewnętrzny miernik odległości i możliwość wyboru pomiędzy powiększeniem cztero- i ośmiokrotnym sprawia, że jest to jeden z przedmiotów niezbędnych w misjach zwiadowczych Rainbow.
Uwagi: Bardzo przydatna w 2 misjach w całej grze - misjach, w których nie wolno Ci pozwolić się dostrzec przez przeciwników. Dzięki lornetce możesz dokładnie wyliczyć dystans do kolejnego miejsca i zapoznać się z trasą patrolu kolejnych strażników.

Heartbeat Sensor
Heartbeat Sensor (Czujnik bicia serca) jest urządzeniem zdolnym wytropić bicie ludzkiego serca nawet przez cienkie zapory typu ściana czy drzwi. Zasada jego działania opiera się na zdolności wykrywania charakterystycznego pola elektrycznego o bardzo niskiej częstotliwości, jakie tworzy bijące serce. Uwaga praktyczna: wykorzystywany Heartbeat Sensor tworzy obraz okręgu, przy czym człowiek wykorzystujący go nie jest punktem centralnym tegoż okręgu - jest on przesunięty w przód od niego. Zawsze więc warto się poobracać.
Uwagi: Osobiście nie wyobrażam sobie bez niego większości akcji - jest niezbędny tak, by przeksanować pokój przeznaczony do oczyszczenia, jak w misjach zwiadowczych - by ustrzec się zbliżającego terrorysty. W paru misjach, gdzie nie jest niezbędny, dzieje się to wyłącznie dzięki temu, że działa jakiś większy, "odgórny" system namierzania terrorystów.

Breaching Charge
Breaching charges (Ładunki Wyłamujące) są wykorzystywane do usuwania drzwi, przydatne do błyskawicznych wejść do pomieszczeń opanowanych przez terrorystów. Co istotne - wyręczają one w pewien sposób granaty ogłuszające - są bowiem w stanie nie tylko ogłuszyć, ale nawet zranić czy zabić każdego znajdującego się w pobliżu eksplozji.
Uwagi: być może wyda się to oczywiste, jednak - nie zalecam używania w sytuacjach, gdy za drzwiami, które zamierzamy wysadzić znajdują się zakładnicy!

Demolitions Kit
Zestaw usprawniający i znacznie przyśpieszający proces tak zakładania, jak usuwania ładunków wybuchowych. Zawiera podstawową aparaturę diagnostyczną oraz narzędzia mechaniczne, jakie mogą okazać się przydatne w przeprowadzaniu operacji.
Uwagi: Można się bez niego obejść. Przydatny jednak gdy idzie o błyskawiczne wyeliminowanie zagrożenia związanego z jakimś ładunkiem wybuchowym.

Electronics Kit
Zestaw przyśpiesza procesy umieszczania urządzeń podsłuchowych, odłączania i zmian podłączeń kamer ochrony i pokrewnych działań, związanych z elektroniką. Zawiera precyzyjny miernik, miniaturowe ogniwo i cyfrowy analizer. Dodatkowo można w nim znaleźć całe zestawy pomniejszych, rozmaitych narzędzi elektronicznych.
Uwagi: Nie niezbędny. Każdy z członków Rainbow jest w stanie wykonać powyższe zadania ręcznie, bez posiłkowania się specjalistycznymi narzędziami. Dodam, że w obydwu misjach, gdzie konieczne było założenie urządzeń podsłuchowych i kamer, poradziłem sobie bez nich.

Lockpick Kit
Zestaw służący do wyłamywania najprzeróżniejszych zamków. Postawą jest wyspecjalizowany automatyczny wytrych uniwersalny, zdolny otworzyć większość zamków mechanicznych w kilka sekund. Elektroniczna karta-klucz i karta zawierają wzorce wszystkich ważniejszych kombinacji otwierających.
Uwagi: Nie niezbędny. Jedynie przyśpiesza proces łamania zamka.

Primary Magazines
Dodatkowa amunicja do broni podstawowej.
Uwagi: nie zdarzyło mi się jej potrzebować. Prawdę mówiąc nie zdarzyło mi się zużyć więcej niż dwu magazynków... Rainbow Six: Rogue Spear to gra, w której tak jak w rzeczywistości o życiu lub śmierci decyduje zwykle jeden celny pocisk.

Secondary Magazines
Dodatkowa amunicja do broni dodatkowej.
Uwagi: Jw.

Wyłącznie w multiplayer

Heartbeat Sensor Jammer
Zakłócacz czujników bicia serca neutralizuje efekt działania Heartbeat Sensorów, co w praktyce czyni Cię niewidzialnym dla osoby posługującej się nimi.

False Heartbeat Puck
Emiter pola podobnego do tworzonego przez bicie serca, pozwala na oszukanie Heartbeat Sensorów.

SA Heartbeat Sensor Jammer
Urządzenie spełniające identyczne zadanie jak Heartbeat Sensor Jammer, różniące się od niego tylko tym, że to ustawia się na ziemi, co pozwala na uwolnienie ręki i wykorzystywanie jej na przykład do naciskania spustu broni.

SA Heartbeat Sensor
SA Heartbeat Sensor daje ten sam efekt, jak Heartbeat Sensor, jednak dzięki temu, że umieszcza się go na ziemi, można równocześnie, ze śledzeniem ruchów przeciwników, używać innych przedmiotów.

C4 Explosives
Silny materiał wybuchowy. C4 może zostać umieszczony w jednym miejscu i następnie zdetonowany z dystansu. Jego przewaga nad standardowym granatem to to, że ma znacznie większy promień wybuchu.

Smoke Grenade
Granat dymny, zgodnie ze swą nazwą i przeznaczeniem emituje chmurę czarnego dymu. Przydatne zwłaszcza przy przygotowywaniu niespodziewanego ataku.

* Zadanie pierwsze: Pandora Trigger
Miejsce: USA, Nowy York, Muzeum Sztuki
Czas: 04.08.2001 01:30

Odprawa
Grupa ekstremistów egipskich opanowała budynek Muzeum Sztuki w Nowym Yorku, podczas ceremonii otwarcia nowej ekspozycji poświęconej starożytnemu Egiptowi. Twoim zadaniem będzie odzyskanie budynku przy minimalnych stratach ludzkich. Zwykle takimi przypadkami zajmują się siły specjalne FBI, jednak tym razem, ze względu na znaczenie i nieslychaną delikatność misji, zlecono to Rainbow. Głównym powodem jest to, iż wśród uświetniających ceremonię gości było paru ważnych obcokrajowców, w tym córka premiera Francji. Zadanie to zawdzięczamy więc naciskom Paryża i Brukseli. Waszyngton nie oponował - wszyscy chcą mieć zakładników na zewnątrz. Policja New York zabezpieczyła teren wokół budynku i zdołała uaktywnić wewnętrzny system sensorów, dzięki czemu będziesz w stanie na bieżąco śledzić pozycje i ruchy terrorystów. Do budynku prowadzą dwa wejścia - główne i tylne. Uważaj, z planów Muzeum wynika, że główny hol okolony jest galeryjkami, które mogły zostać zajęte przez snajperów.



Tło: Za atak odpowiada grupa ultraradykalnych islamistów, nazywająca się Islam Vanguard, odpowiedzialna między innymi za masakrę w Gizie, w której zginęło 68 turystów. Od czasu aresztowania bądź zabicia przywódców organizacji ich zdeterminowanie i agresja jeszcze wzrosły.

Ludzie:
Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakuzanka (Black Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Black Medium)

Broń: HK MP5/10SD, Beretta 92FS 9mm SD
Wyposażenie dodatkowe: Flashbang, Heartbeat Sensor

Opis:
Tak jak w przypadku większości pozostałych siedemnastu misji, pierwsza może być wykonana na wiele różnych sposobów i każdy z nich może być uznany za właściwy, jeśli tylko uda się w trakcie jej realizowania uwolnić wszystkich zakładników i zarazem nie dopuścić, by któryś z Rainbow operatives zginął bądź został zraniony. Proponuję również poeksperymentować z planami i konfiguracjami - sam fakt jednak, że wiesz już na wstępie, czego się spodziewać po przeciwniku i gdzie go szukać znacząco ułatwia Ci tak ułożenie planu, jak jego późniejsze wykonanie. Nie oznacza to jednak zarazem, że misja przechodzi się sama! Plan, specyfika budynku oraz rozstawienie terrorystów sprawiają, że dość łatwo jest dopuścić do śmierci którejś z zakładniczek.

Plan: Założenie, jakie postanowiłem zrealizować brzmiało - sprawdzić, czy uda się wyciągnąć z budynku muzeum zakładniczki bez konieczności zabicia wszystkich 15-stu (na poziomie veteran) terrorystów. Przyznaję, że udało mi się to, jednak muszę przyznać, że nie była to najlepiej wykonana akcja w moim życiu - okazało się bowiem, że drugim celem podstawowym jest wyeliminować wszystkich terrorystów, więc - musiałem pozostawić uwolnione zakładniczki w białym polu i - wracać.

Dlatego też uważam, że najlepiej jest postąpić w ten sposób: obydwa teamy przemieścić pod główne wejście - tam ustaliłem go-code Alpha. Na znak obydwa weszły (już ostrożnie - caution) do środka. Niebieski wyeliminował strażników holu - pierwszy padł ten na galeryjce, drugi - w głębi, przy wejściu do sali po prawej. W tym czasie czerwony przechodził przez ubikacje na prawo od wejścia głównego. Założenie było takie, by dotrzeć do narożnego pomieszczenia muzeum - tego samego, w którym przetrzymywano zakładników z dwu stron i bez wszczynania alarmu, czyli bez wystrzału ze strony przeciwników. Przy odrobinie szczęścia, które notabene jest niezbędne w każdej misji, powinno się to udać za każdym razem.

Niebieski wbiegł po schodach naprzeciw wejścia i następnie galeryjką do sal na piętrze, przylegających do schodów. Tu uważaj - zdarzyć się może, że skutkiem jakieś dziwnego zbiegu okoliczności będziesz musiał stawić czoła aż czterem terrorystom! Aktualnie celem Niebieskiego jest dotrzeć na galeryjkę sali z "domami" uważaj jednak - jest pewne, że albo w narożniku pod oknami po przeciwnej stronie sali, albo w jednym z tych "domów" znajdować się będzie terrorysta. Nie wybiegaj więc z korytarza, lecz ostrożnie wysuń się, starając dostrzec go, zanim on zdoła dostrzec Ciebie. Zbiegnij po schodach i ostrożnie wychyl się w kierunku wyjścia tuż przy schodach. Wyeliminuj terrorystów w korytarzu obok sali ze szklanymi gablotami, przyległej do pomieszczenia z zakładniczkami. Tu zaczekaj (go-code Bravo, z rozkazem defend).

W tym samym czasie Czerwony powinien przemieścić się pod drugie wejście do sali z zakładniczkami - idąc cały czas parterem i eliminując napotykanych terrorystów. Uważaj - wielu z nich stoi tuż obok wejść do sal - jeśli wchodzisz do którejś z nich, korzystaj z Heartbeat sensora (ew. przejdź teamem w tryb Recon - drugi z teamu będzie wówczas korzystać z tego przydatnego urządzenia. Uważaj jednak, gdyż nie będzie on wówczas w stanie strzelać!). Uważaj w sali z łodzią - zdarza się, że terrorysta jest niewidoczny - zasłaniają go liście rośliny ozdobnej, stojącej w tym pomieszczeniu. Z sali tej wyjdź lewym wyjściem, tak by nie dać się dostrzec terrorystom, znajdującym się w pomieszczeniu z zakładniczkami i zaczekaj na go-code Bravo (z rozkazem defend).

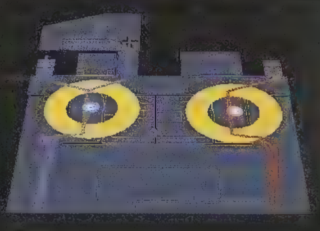
Jeśli udało Ci się dotrzeć na pozycje bez hałasu - powinno ich być tam nie więcej niż dwóch - jeśli nie - spodziewaj się co najmniej trzech. Pierwsza czynność Czerwonych po sygnale to wrzucenie do pomieszczenia z zakładniczkami flashbanga - równoczesny atak na ogłuszonych i niewidzących terrorystów powinien się udać bez przeszkód. Zaraz po tym zmień tryb ROE - z assault na escort (jeśli nie przewidziałeś tego w planie) i kieruj się najkrótszą drogą ku wyjściu. Uważaj jednak - wybuch flashbanga zwróci na pewno uwagę pozostałych przy życiu terrorystów - możesz napotkać ich na swej drodze... Uwaga: możesz również próbować wykonać ostatnią część planu bez wrzucania do pomieszczenia granatu ogłuszającego - unikniesz w ten sposób zgromadzenia się pozostałych przy życiu terrorystów, nie unikniesz jednak konieczności powrotu do muzeum i wykończenia ich.

* Zadanie drugie: Arctic Flare

Miejsce: Morze Japońskie, wybrzeże Tokio, tankowiec przedsiębiorstwa PetroMech
Czas: 09.09.2001 03:00

Odprawa:
Japońscy terroryści opanowali tankowiec korporacji PetroMech i grożą zdetonowaniem umieszczonych na nim ładunków wybuchowych. Twoim zadaniem będzie dostać się na jego pokład i zneutralizować napastników, zanim zdołają przycisnąć guziki detonatorów. Jeśli uda się im spełnić swój zamiar - wyciekająca z tankowca ropa spowoduje wyłączenie co najmniej trzech chłodzonych wodą morską reaktorów, co wywoła brak w dostawach elektryczności dla ponad połowy Japonii. Kolejna zła wiadomość: terroryści uwięzili w charakterze zakładników 4 marynarzy. Podzielonych w dwie grupy przetrzymują ich na rufie
statku. Przywódca napastników znajduje się najprawdopodobniej na mostku, gdzie umieszczono detonator ładunków wybuchowych i nie będzie wahać się poświęcić siebie, jeśli zauważy Twoich ludzi na pokładzie. Aby zminimalizować ryzyko przedwczesnego wykrycia, zostaniesz zrzucony blisko dziobu. Kolejną złą wiadomością może być to, że tym razem nie będziesz miał wsparcia ze strony systemu czujników. Pora na bolesny powrót do szarej rzeczywistości - sensory trzeba będzie wziąć ze sobą.

Tło: Ludzie, którzy opanowali tankowiec nazywają sami siebie Kawakiri. Ich celem jest 90-cio procentowe ograniczenie światowego zużycia energii. To ich pierwsza akcja zbrojna, podejrzani są jednak o wcześniejsze akcje antyprzemysłowe. Zasięg tych ostatnich waha się od skażenia tokijskich zapasów gazu cukrem po próby zastraszenia rodzin japońskich naukowców nuklearnych.



Ludzie:
Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakuzanka (Black Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Black Medium)

Broń: HK MP5/10SD (pociski HJP), Beretta 92FS 9mm SD

Wyposażenie dodatkowe: Heartbeat Sensor

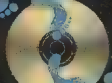
Opis:
Zadanie odzyskania tankowca, uratowania wszystkich zakładników i oczywiście - wyeliminowanie wszystkich Tango (Tango, w kodzie NATO litera T - skrót od angielskiego "threat" - zagrożenie), czyli terrorystów - nie jest łatwe. Zaalarmowani napastnicy nie będą się wahać zabić zakładników, a nawet, w momencie, gdy dotrze do nich, że nie zejdą ze statku o własnych siłach - wysadzić tankowiec. Oznacza to dla Ciebie konieczność pozostawania "niewidzialnym i niesłyszalnym" do samego końca - do drugiego pomieszczenia z zakładnikami. Specyfika zaś samego statku jak i zachowania terrorystów sprawi, że nie będzie to łatwe.

Dwie najważniejsze rzeczy w Arctic Flare, jakie powinieneś mieć na uwadze, planując i realizując ją, to - po pierwsze - musisz zrezygnować ze snajpera i granatów. Te bowiem, mimo że przydatne przy zaliczaniu jednego z celów, mogą stać się przyczyną skomplikowania dalszej gry i siłą rzeczy nie zaliczenia pozostałych i po drugie - plan, jaki nakazuje Ci realizować gra, jest, po wprowadzeniu paru ostrożnych go-codów - najzupełniej poprawny. Pamiętaj natomiast, by nie próbować wykonywać go w takiej formie, w jakiej został podany! Zakładając, że będziesz prowadzić "trudniejszy" team Niebieski i unikniesz wszelkich niespodzianek, jakich nie uwzględnili jego autorzy - staniesz się świadkiem śmierci wszystkich z Czerwonego - jeśli nie na piętrze drugim, gdzie zginą od karabinu pojawiającego się za ich plecami terrorysty, to już z całą pewnością przy próbie dostania się pod strzeżone przez dwóch terrorystów drzwi od pomieszczenia z zakładnikami. Tam bowiem wchodzący po schodach Rainbow operatives Czerwonego zostaną zasypani pociskami z niedostępnej im góry.

Pierwszy go-code (Alpha), dla obu teamów ustanowiłem tuż przy starcie - chodziło o zsynchronizowanie działań. Droga Niebieskiego wiodła lewą stroną statku, Czerwonego - prawą. Jeśli wystartujesz po jakiejś sekundzie od rozpoczęcia misji i postąpisz dokładnie, tak jak ja powinieneś dotrzeć do drzwi masywnej nadbudówki bez problemów. Czerwony samoczynnie usunie terrorystę idącego prawą stroną, Ty zaś biegnąc
dogonisz i wyeliminujesz pojedynczym, mierzonym strzałem w głowę tego przechodzącego tuż przy nadbudówce z lewej na prawą (obaj poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Nie obawiaj się, jeśli nie uda Ci się go dopaść - Czerwony powinien sobie z nim poradzić.

Ustaw się pod drzwiami i sprawdź teren przed sobą, za pomocą Heartbeat sensora. Może okazać się, że na wprost drzwi w korytarzyku czeka dwóch tango - otwórz drzwi i zabij ich wychylając się i natychmiast kryjąc z powrotem. W połowie korytarza, w którym się znajdziesz i bliźniaczego - tego którym porusza się Czerwony ustawiłem go-code Bravo z rozkazem defend dla obydwu teamów. Prowadząc Niebieski, uważaj na terrorystę schodzącego ze schodów po lewej stronie. Pamiętaj również, że jeśli nie natrafiłeś na dwóch tango w korytarzu - kryją się oni w pomieszczeniu w mniej więcej połowie poprzecznego korytarza.

Po sygnale Bravo (kiedy dół będzie już czysty), przemieść Niebieski do drzwi, zatrzymaj się, użyj Heartbeat sensor. Wyciągnij z powrotem broń, ustaw tak, by terrorysta znajdował się dokładnie naprzeciw, otwórz drzwi i wyeliminuj go pojedynczym strzałem. Na górę, po schodkach możesz biec, nie obawiając się zagrożeń - nie znajdziesz tam nikogo. Ustaw się pod drzwiami prowadzącymi do sali z zakładnikami, przyległej do mostka i przygotuj się na posunięcie, od którego zależeć będzie wszystko! W tym samym czasie, po usłyszeniu sygnału Bravo Czerwony powinien dotrzeć - po schodach na pierwsze piętro, eliminując przy tym napotkanych tango. Na górze, tuż przy nich, ustal punkt Alpha (sic!) i nakaż im kryć ogniem przestrzeń (nakierowując celownik na róg korytarzy naprzeciw) w kajucie. W korytarzu po lewej znajduje się terrorysta uzbrojony w karabin, który jest w stanie (co zostało dowiedzione wielokrotnie) wyeliminować całkowicie Czerwonego.



Niebieskim sprawdź, w którym punkcie pomieszczenia znajduje się pilnujący zakładników terrorysta i ustaw się tak, by zdjąć go najszybciej jak to możliwe. Uwaga: w tym miejscu ważą się losy powodzenia całej misji - jeśli uda Ci się nie dopuścić do śmierci któregoś z tych dwu zakładników oraz zaraz po zabiciu pilnującego ich tango wyeliminować trzech znajdujących się na mostku, i co najważniejsze - zrobisz to bez hałasu - zadanie będzie niemal wykonane. Pamiętaj jednak, że skazany jesteś w zasadzie na siebie - Czerwony nie będzie w stanie wspomóc Cię ogniem - on oczekuje na pierwszym piętrze na sygnał Alfa (który, notabene, jeśli wszystko zrobisz jak trzeba - nigdy nie nadejdzie...).
Wracając do Niebieskiego oczekującego pod drzwiami do sali z zakładnikami - otwórz drzwi i pojedynczym strzałem zabij terrorystę ze strzelbą. Zaraz po tym, ignorując zakładników, biegnij do drzwi po lewej, otwórz je i wyeliminuj tango stojącego przy konsoli - najprawdopodobniej tylko on może wysadzić tankowiec. Wreszcie - najszybciej jak to możliwe - zastrzel dwóch pozostałych terrorystów.

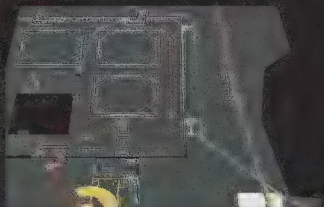
Zatrzymaj się na moment i uspokój. Zbiegnij po schodkach po drugiej stronie mostku i stań pod drzwiami do pomieszczenia, w którym przetrzymywana jest druga para zakładników. Obejrzyj dokładnie rozstawienie terrorystów (powinno ich być łącznie trzech - jeden w pomieszczeniu i dwóch na górze schodów za drzwiami po lewej stronie). Wejdź do pomieszczenia i wyeliminuj pojedynczym strzałem strażnika. Zaraz po tym, ustaw się pod drzwiami po lewej tak, by móc od razu zastrzelić jednego z tango za nimi, otwórz je i wyeliminuj obydwu. W moim przypadku, w tym właśnie punkcie misja kończyła się - w międzyczasie Czerwony eliminował kolejnego terrorystę, jeśli jednak tak się nie stało - możesz bądź od razu ruszyć na poszukiwania pozostałych (z Heartbeat sensorem w ręku), bądź postępując po swoich śladach Niebieskim wyprowadzić zakładników na pokład i wrócić do pomieszczeń bez groźby, że któryś z nich przypadkowo zginie.

Zadanie wykonane.

Zadanie 3: Sand Hammer

Miejsce: Oman
Czas: 04.10.2001 04:45

Odprawa: Uzbrojeni ludzie opanowali zakład uzdatniania wody morskiej w Omanie i grożą skażeniem toksyną, oddziaływującą na system nerwowy, zbiornika wody pitnej, jeśli nie zostaną spełnione ich żądania. Twoje zadanie polegać będzie na odzyskaniu zakładu, zapobieżeniu skażeniu wody i uwolnieniu zakładników. Rozpoznanie terenu przemawia na naszą korzyść. Ci uzbrojeni ludzie nie są zawodowymi wojskowymi - to byli studenci i pomniejsi agitatorzy. Na ich korzyść jednak przemawia fakt, że zostali dobrze wyposażeni i co więcej - są w posiadaniu zbiornika z Kurov-DK, starego sowieckiego czynnika chemicznego, wpływającego na układ nerwowy. To wyjątkowo trudno dostępna rzecz - nie można przypuszczać, że ta grupa amatorów mogła mieć do niego dostęp. Wypada więc domniemywać, że, podobnie jak w przypadku Islamic Vanguard, stoi za nimi ktoś znaczący.
Zakładnicy nie są przetrzymywani w tym samym budynku co gaz - obie lokacje oznaczono na mapie. Pamiętaj, że jeśli terroryści zorientują się, że jesteś w pobliżu uwolnią toksynę - zachowanie ciszy jest więc kwestią kluczową dla powodzenia misji. Nie próbuj również rozbroić samodzielnie zbiornika z toksyną - pozostaw to wyspecjalizowanemu zespołowi.



Susan Holt: Kurov-DK jest w praktyce niedostępny nawet na czarnym rynku. Osoba, która stoi za jego sprzedażą musi więc mieć powiązania tak w armii rosyjskiej, jak i islamskim podziemiu terrorystycznym. Jest to prawdopodobnie jakiś były agent KGB bądź boss którejś z południowych republik. Albo równocześnie ten, i ten. Powiązania rządów i Mafii w dzisiejszej Rosji są tak ścisłe, że trudno jednoznacznie ocenić co jest czyje.

Tło: Kurov-DK

Ludzie:
Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakuzanka (Desert 2 Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Desert 2 Medium)
Team Zielony: Jamal Murad, Renee Raymond (Desert 2 Medium)

Broń: HK MP5/10 SD (pociski HJP), HK 54 M23 SD (pociski HJP)

Wyposażenie dodatkowe: Heartbeat sensor

Opis: Powodzenie w Hammer Sand zależy, podobnie jak we wszystkich misjach, w których głównym zadaniem jest uwolnienie przetrzymywanych zakładników, w głównej mierze od dyskrecji, z jaką wykonasz poprzedzające ustawienie się na pozycjach wyjściowych. W tym akurat przypadku jednak, będzie to nadzwyczaj trudne - pierwszym bowiem posunięciem powinno być zneutralizowanie zagrożenia skażenia zbiornika. Jest to zaś, nie da się ukryć, bardzo trudne. Jedynym sposobem, który daje szansę na wyjście z zadania obronną ręką, tj. bez strat w ludziach, będzie znaczące zmodyfikowanie zastałego, proponowanego planu, dodanie doń go-codów, umożliwiających równoczesne wtargnięcia do sal i... trochę szczęścia w tej pierwszej - tam bowiem nawet najlepszy plan może zawieść...

Zrezygnuj z teamu Złotego - analiza tej misji wykazuje, że nie znajdzie on dla siebie miejsca. Plan Czerwonego jest w zasadzie dobry - ustal jednak go-code Alpha przy drzwiach do domku przed wejściem do hali (jest w nim dwóch tango), tamten zaś zmień na Bravo. Plan Zielonego również daje się wykorzystać. Zmodyfikuj go jednak tak, by go-code Alpha był tuż przed drzwiami na galeryjce na pierwszym piętrze budynku, który będziesz musiał zabezpieczyć. Drugi go-code - Bravo umieść w połowie korytarza wiodącego do głównej sali - tam, gdzie wtargną dwa pozostałe teamy. Całkowicie natomiast zmodyfikuj pierwszą część planu Niebieskiego - zadanie jest dużo łatwiejsze, gdy przemieści się go na drugą stronę budynku - pod drzwi za narożnikiem. Tam też umieść go-code Bravo. Następnie wprowadź go do środka i po drabince na chodniczek na poziomie pierwszego piętra i dalej tak, jak wskazywał poprzedni plan. Uwaga: od go-code Bravo wszystkie teamy powinny być w trybie poruszania się (ROE speed): ostrożny (caution).

Teoria, czyli plan, zwykle bierze w łeb właśnie w tej pierwszej hali - to tutaj musisz zabezpieczyć ją na tyle szybko, by żaden z terrorystów nie zdążył zatruć zbiornika z wodą. Problem w tym, że jest ich tu po prostu dużo - dzięki temu jednak, że każdy z teamów wchodzi inną drogą - powinno Ci się udać zabezpieczyć dół - trzech najbliższych przez Czerwony, tango po wejściu naprzeciw i pośrodku sali - przez Niebieski, całą górę - tj. chodniczki na poziomie pierwszego piętra - przez Zielony. Zanim jednak będziesz mógł wejść do hali, zwróć uwagę na to, by bezpiecznie i efektywnie dotrzeć do punktów Bravo. Zacznij Niebieskim - uważaj, bo na galeryjce, po drugiej stronie budki, do której będzie wchodzić Zielony, czeka tango. Uważaj również wybiegając za narożnik - możesz spotkać tam aż trzech kolejnych terrorystów - dwóch na ziemi i jednego za szybą w chodniczku łączącym obie hale. Kiedy bezpiecznie dotrzesz do punktu Bravo, zmień na Czerwony i samodzielnie wyeliminuj kryjących się w domku tango. Dopiero też wtedy daj sygnał Alpha.

Zmień na Niebieski. Daj sygnał Bravo i wejdź do wnętrza. Wyeliminuj tango stojącego pod przeciwną ścianą - jest daleko, powinieneś uniknąć jego ewentualnych strzałów, po czym wybiegnij i zastrzel dwóch tango czekających na operatives Czerwonego pośrodku sali - będą odwróceni, więc nie musisz się obawiać. W tym czasie Czerwony powinien zabić trzech obok wejścia, a Zielony wyeliminować zagrożenie, jakie stanowią terroryści na chodniczkach przemysłowych. Niebieskim wbiegnij po drabince i biegnij do punktu Charlie (w połowie oszklonego korytarzyka łączącego obie hale). W tym samym miejscu powinien mieć swój go-code Charlie Zielony. Go-code Charlie Czerwonego zaś powinien znajdować się tuż przed wejściem do drugiej hali.

Na znak wszystkie trzy teamy powinny równocześnie znaleźć się w hali, gdzie przetrzymywani są zakładnicy - grupy Zielona i Niebieska wyeliminują zagrożenie z chodniczków przemysłowych, grupa Czerwona zaś powinna bez problemów uporać się z dwoma strażnikami przy klęczących zakładnikach. Jeśli tak się stanie, a misja nie zostanie zakończona, odprowadź zakładników do zbiorowego punktu Delta, czyli tuż pod wyjście z drugiej hali, ty zaś, kierując jednym teamem, znajdź tych pozostałych.

Zadanie wykonane.

Zadanie 4: Lost Thunder

Miejsce: Djakovica, Kosowo
Czas: 24.10.2001 19:15

Odprawa: Śmigłowiec przenoszący oficjeli NATO został zestrzelony nad miastem Djakovica. Zostali oni zatrzymani przez serbskich ochotników w charakterze zakładników. Twoje zadanie będzie polegać na tym, by dostać się do strzeżonej części miasta i wydostać z niej zakładników. Zestrzelony śmigłowiec wracał właśnie na Nimitz z rozmów pokojowych, prowadzonych w stolicy Kosowa - Prisztinie. Na jego pokładzie znajdowało się kilku zasłużonych dla procesu pokojowego polityków - teraz trzyma się ich na muszce. Zostaliśmy tu sprowadzeni, gdyż NATO zamierza utrzymać cały incydent w kompletnej tajemnicy. Podobnie jest z Serbami - chcą zawarcia pokoju tak bardzo, że zgodzili się odwrócić głowę od naszej wizyty w Djakowicy. Już jutro jednak ma nie być tam ani śladu po nas... Zakładnicy przetrzymywani są na tyłach zrujnowanego kościoła, znajdującego się paręset metrów od strefy zrzutu. Unikaj głównych ulic - są dokładnie patrolowane. Strzeż się również wysokich budynków - mogły stać się miejscem, w którym wrogi snajper urządził swoje stanowisko. Padający deszcz i zmrok sprawiają, że możesz mieć kłopoty, by usłyszeć i zobaczyć swych wrogów - nie daj się więc zwieść panującemu wokół pozornemu spokojowi i nie pozwól, by twa uwaga osłabła choćby na sekundę!



Tło: Niedługo po wycofaniu się wojsk NATO z rejonu bałkańskiego pod koniec roku 2000, sytuacja w dawnej

prowincji Jugosławii - Kosowie pogorszyła się zdecydowanie. Chorobliwie ambitni przywódcy części armii serbskiej opanowali południową część prowincji, gdzie natychmiast rozpętały się walki z odtworzoną Wyzwoleńczą Armią Kosowa (KLA). Istnieją podejrzenia, że Armia Serbska jest potajemnie zasilana przez jednostki wywodzące się z dawnego Związku Radzieckiego, zaś KLA wspomagana jest przez separatystów islamskich.

Na skutek postępującego wycieńczenia obydwu zamieszanych w wojnę stron, czego widocznym objawem są ruiny w miejscu dawnych miast i zmian elit rządzących Serbią, zaistniała szansa na wprowadzenie ostatecznego pokoju. Pokłada się wielkie nadzieje zwłaszcza w aktualnie prowadzone rozmowy pokojowe w stolicy Kosowa - Prisztinie.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakużanka (Wood Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Wood Medium)

Broń: HK MP5/10 SD (pociski HJP), HK .54 M23 SD (pociski HJP), Heartbeat sensor, Flashbangs

Opis: Zadanie, które najłatwiej jest wykonać po prostu omijając większość tango w okolicy. Co ciekawe - wydaje mi się również, że najłatwiej dokonać tego idąc, wbrew temu co podano w trakcie odprawy - główną ulicą - w jednym tylko momencie robiąc poważny, taktyczny skrót. Powód, dla którego przyjąłem tę opcję jest prosty - zrujnowane miasto to tak wiele kryjówek, że walka z choćby liczniejszym, lecz widocznym przeciwnikiem jest lepsza niż pojedynczym, lecz świetnie ukrytym w mroku, jaki tworzą ruiny, pora dnia i padający deszcz... Oczywiście, nie oznacza to, że namawiam do spacerów środkiem alei - przeciwnie - uważam, że należy w miarę możliwości kryć się w podcieniach bądź poprzecznych uliczkach i naturalnie dobrze się rozglądać - to, że nie widzimy i nie słyszymy przeciwnika nie oznacza, że go tam nie ma. I jeszcze jedno: ograniczenie ilości ludzi w teamie do dwóch, w sytuacji gdy przyjdzie im zmierzyć się z liczniejszym przeciwnikiem, może
dziwić, jednak jest jak najbardziej poprawne. Plan, który się sprawdził, bowiem zakładał wybicie sześcioosobowego patrolu przez... jednego operative Rainbow kierowanego oczywiście przez gracza.

Jako że przyjąłem, że zadanie ma być wykonane przy jak najmniejszej ilości walk - zmieniłem broń operatives na wykorzystywany do tej pory z powodzeniem pistolet maszynowy Heckler & Koch MP55/10 z tłumikiem i wyposażyłem ich w pociski Jacket Hollow-Point (penetrujące). Zmodyfikowałem również całkowicie plan Czerwonego i częściowo Niebieskiego. Pierwszy etap to dojście do schodów, jakie staną się skrótem wiodącym na ulicę przyległą do kościoła, w którym przetrzymywani są zakładnicy. Zdjęcie dwóch pilnujących ich strażników nie powinno być dla prowadzącego Czerwonego w padającym deszczu rzeczą trudną. Tuż obok wejścia na nie umieściłem punkty Alpha dla obu grup. Kierując własnym operative (w moim przypadku Chavezem) wychyl się (korzystając z klawiszy "lean") za narożnik i zdejmij pojedynczym strzałem ewentualnego strażnika. Dokonawszy tego, podbiegnij do podestu łączącego obie partie schodków i ponownie wychylając i chowając, eliminuj przechodzących strażników. W momencie, gdy zauważysz, że zorientowali się oni i uciekli w prawo, daj znak Alpha - teamy wbiegną po schodkach i zatrzymają się w punkcie Bravo - w uliczce na prawo od podestu, z którego "łowiłeś" przechodzących ulicą powyżej tango. Zaraz też po tym, ponownie samodzielnie przemieść się do narożnika budynku przy ulicy, obróć w prawo, w stronę kościoła i wychylając i chowając, wyeliminuj ewentualnych oczekujących strażników.

Zejdź na podest, na którym oczekują grupy i daj sygnał Bravo. Prowadź Niebieski drogą naokoło podwórca przed kościołem - w wejściu do niego, po prawej znajduje się pojedynczy strażnik. Usunąwszy go, wejdź do kościoła i użyj Heartbeat Sensora - pokaże Ci pozycję kolejnego tango. Wychyl się z otworu, w którym niegdyś były drzwi i zastrzel go pojedynczym strzałem w głowę - powinien być obrócony w stronę przeciwnej ściany. Teraz cofnij się odrobinę i wbiegnij po krętych schodach na pierwsze piętro. Uważaj - możesz zostać dostrzeżony przez oczekującego na dole, po prawej, w głębi strażnika - usuń go, wróć na dół i przemieszczając się przy lewej ścianie podejdź niemal do narożnika nawy (punkt Delta, rozkaz: cover), w której znajduje się pojedynczy zakładnik. Ostrożnie wychyl się zza niego i wyeliminuj pilnującego go tango.

W tym samym czasie Czerwony powinien bez przeszkód główną ulicą - podobnie jak Niebieski, dotrzeć do punktu Charlie - znajdującego się za prawą ścianą nawy głównej, którą poruszać się będzie team Niebieski (uważaj po drodze, w miejscu, gdzie przy ulicy jest wyrwa - w bramie w głębi kryje się tango - bezpieczniej więc jest przebiegać lewą stroną ulicy). Tuż przy wyłomie ściany zatrzymaj się - w punkcie Charlie i zacznij wypatrywać (cover) przeciwników - być może uda się Ci wyeliminować przeciwnika, na którego poluje team Niebieski, wchodząc na chór kościoła. Zaraz po tym, jak Niebieski zastrzeli strażnika zakładnika, biegnij do wejścia do pomieszczenia, w którym przetrzymywani są zakładnicy. Przesuń się tak, by patrzeć do środka, a jednocześnie nie mogli Cię widzieć i wrzuć do środka Flashbang - jeden z nich powinien wybiec wprost pod lufy - drugi, stojący pod ścianą, oślepiony nie będzie w stanie efektywnie strzelać. Wejdź do środka, zmień tryb ROE na Escort i poprowadź wszystkich trzech, postępując po swoich śladach, do punktu startu. Jeśli udało Ci się utrzymać akcję w tajemnicy - nie
napotkasz po drodze nikogo.

Zadanie wykonane

Zadanie 5: Perfect Sword

Miejsce: Belgia, Bruksela
Czas: 13.11.2001 19:45

Odprawa: Trzy dni temu terroryści pochodzenia środkowowschodniego opanowali samolot należący do linii Aolian Airlines. Obecnie znajduje się on, bez paliwa na pasie lotniska w Brukseli. Terroryści zabili do tej pory kilku zakładników. Twoim zadaniem jest odzyskanie samolotu,wyeliminowanie zagrożenia, zanim nastąpią kolejne morderstwa. Samed Vezirzade - zapamiętaj to nazwisko. To rekin w azerbejdżańskiej "Oil Mafia". Bogaty, potężny i nastawiony anty w stosunku do Zachodu. Zdołaliśmy powiązać go z atakiem na nowojorskie Muzeum Sztuki, próbą uwolnienia gazu nerwowego w Omanie i teraz z tym porwaniem. Nie było to trudne - nawet nie



stara się zacierać śladów. Świetnie zdaje sobie sprawę z tego, że w panującym aktualnie w Azerbejdżanie chaosie politycznym nie jesteśmy w stanie go dosięgnąć normalnymi sposobami - Oil Mafia panuje nad większą częścią terrytorim kraju. Motywy postępowanie Vezirzade nie są jasne. Z całą pewnością podejmowanie akcji jak ta nie pomoże mu w interesach. Założyć więc należy, że mamy do czynienia z idealistą, kimś, kto prowadzi swoją prywatną wojnę z Zachodem i finansuje ją z własnej kieszeni.

Dostanie się do samolotu, stojącego pośrodku pasa startowego, niezauważonym jest praktycznie niemożliwe. Na nasze szczęście dokładnie za godzinę rząd belgijski wyśle do samolotu samochód-cysternę. To będzie nasza szansa na atak, kryjąc się za nim dostaniemy się do samolotu i wyeliminujemy terrorystów. Na pokład dostaniemy się przez luk bagażowy - strzeż się obchodzących go cyklicznie tango. Zakładnicy przetrzymywani są na pokładzie, pamiętaj jednak, że jedna z kobiet służy jako żywa tarcza, strzegąca terrorystę stojącego na schodkach samolotu.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakużanka (Black Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Black Medium)
Team Zielony: Jamal Murad, Renee Raymond (Black Medium)
Team Złoty: Homer Johnston (Euro1 Light)

Broń: HK MP5 SD (pociski HJP), HK .54 M23 SD (pociski HJP), PSG-1 (snajper)

Wyposażenie dodatkowe: Heartbeat sensor

Opis: Nie da się ukryć - misja, w której powodzenie jest w znacznej mierze, jak dla mnie, uzależnione od szczęśliwego trafu. Przy którejś z kolei próbie jej pomyślnego zaliczenia doszedłem do wniosku, że sam plan i perfekcyjne jego wykonanie nie zapewniają nawet 50 procent szans jej ukończenia. Zdarza się bowiem, że możesz wykonywać wszystko tak, jak należy i w pewnym momencie usłyszysz strzał, a kolejnym razem, postępując dokładnie, tak jak poprzednio - przybliżysz się o parę kroków do zwycięstwa... Innymi słowy: tu wymagany jest nie tylko świetny plan (którego ułożenie, notabene, przy tak niewielkim obszarze operacyjnym jakim jest pokład Boeninga 747, jest nietrudne), lecz duża doza szczęścia.

Jak zauważyłeś zaleca się tym razem wykorzystanie wszystkich czterech teamów. Trzy operacyjne i jeden pomocniczy - snajper, którego jedynym zadaniem będzie usunąć ostatnią przeszkodę na drodze do wolności zakładników - trzymającego przed sobą kobietę w charakterze żywej tarczy - terrorystę na schodkach. Pozostałe teamy będą jednak musiały najpierw dostać się do tych pozostałych... Zacznij, tak jak podaje standardowy plan - ukryj się za samochodem-cysterną (BTW: ciekawe czemu posiada oznakowanie greckich linii lotniczych, skoro służy na lotnisku w Belgii?) i czekaj aż ruszy. Daj sygnał Alpha i biegnij przy nim aż do momentu, gdy zacznie skręcać (w tym miejscu powinny kończyć się waypointy). Skieruj się do luku bagażowego samolotu i wejdź do niego (zmień wszystkim grupom ROE speed na caution). Uważaj - na dole, w oświetlonym na czerwono luku może być do trzech terrorystów. Prawdopodobnie nie uda Ci się pozbyć się ich wszystkich od razu, więc któryś z nich zacznie uciekać i krzyczeć. Jeśli nie uda Ci się go zastrzelić - ukryje się w jednej z wnęk u wyjścia z luku. Musisz wiedzieć również, że jego krzyk zaalarmował pozostałych terrorystów - poczekaj więc parę chwil, by mieli oni czas uspokoić się.

Niebieski team wprowadź na spiralne schodki prowadzące na główny pokład (te pośrodku samolotu) i zatrzymaj ich tu (go-code Delta). Dwa pozostałe powinny znaleźć się pod drabinką na dziobie samolotu (go-code Bravo). Wyciągnij Heartbeat sensor i wejdź do połowy drabinki - jeśli wokół nie czai się żaden z tango - wejdź wszystkimi na górę i nakaż im kryć obszar - wyjście z kabiny (go-code Charlie). W otworze wiodącym na schodki na górny pokład powinien stać jeden tango. Zastrzel go i przygotuj na najdziwniejszą rzecz, jaką możesz spotkać w tej grze - dosłownie pielgrzymkę terrorystów z całego samolotu w kierunku dziobu. U mnie było ich aż sześciu. Teraz Zielonym wejdź na schodki i zatrzymaj się w ich połowie długości (go-code Delta), Czerwonym zaś przemieść na drugą stronę otworu schodków, na których oczekuje Niebieski. Tu również każ im oczekiwać na Deltę. Teraz jednoczesny atak na terrorystów (powinien być jeden na samej górze i nie więcej niż dwóch na pokładzie głównym) powinien dać Ci szansę zwycięstwa. Daj znak snajperowi, który usu-

nie ostatnią przeszkodę, a samemu, korzystając z trybu ROE - Escort, wyprowadź zakładników z samolotu.

Zadanie wykonane.

Zadanie 6: Crystal Arc

Miejsce: Góry Kaukaz
Czas: 19.11.2001 02:30

Odprawa: Anonimowy informator ujawnił nam lokalizację daczy Vezirzade w Górach Kaukaz. Twoje zadanie będzie polegać na infiltrowaniu terenu, umieszczeniu urządzeń podsłuchowych i kamery w budynku i ucieczki - wszystko to tak, by nie dać się zauważyć.

John Clark: Wygląda, że mamy przełom, którego potrzebowaliśmy. Na wieść o porwaniu samolotu i morderstwach wśród zakładników jeden z "przyjaciół w interesach" Vezirzade zgodził się nam pomóc. Zastrzegł sobie całkowitą anonimowość, jednak jak dotąd to, co powiedział, sprawdza się w stu procentach. Zdradził on nam lokację daczy letniskowej Vezirzade, służącej jako miejsce spotkań ludzi związanych z "siecią terroru", zorganizowaną i koordynowaną przez Vezirzade. Jeśli udałoby się nam umieścić pluskwę w miejscu, w którym podejmowane są decyzje i układane plany, wiedzielibyśmy, gdzie uderzy, zanim by się to stało. Musisz wiedzieć jednak, że rząd kraju na terenie którego znajduje się dacza nie wie o całej akcji. Vezirzade ma zbyt wielu wysoko postawionych przyjaciół, by ryzykować. Jeśli więc pozwolisz się złapać - NATO będzie zaprzeczać, że Rainbow w ogóle istnieje.

???: Pomagam wam, bo sprawa z tym samolotem udowodniła, że Samed jest... jak to powiedzieć... poza kontrolą. W Rosji jestem biznesmenem. Zabijanie pasażerów samolotu to nie jest dobry biznes, to szaleństwo. Jego dacza znajduje się niedalego Morza Czarnego. Nieczęsto w niej bywa, ciągle się rusza, to tu, to tam ciągle. Ale jego ludzie tam są,
gadają, robią plany. Może uda się wam podsłuchać coś, co okaże się pomocne, hmm?
Nie chcę nic w zamian za te informacje. Proszę mnie zrozumieć - nie chcę się sprzedać. Jestem biznesmenem i... patriotą.

Misja zwiadowcza. Użycie siły nie jest sankcjonowane w trakcie jej trwania. Jeśli ludzie Vezirzade spotrzegą Cię bądź w domu, bądź na terenie doń przyległym - zakończy się porażką. Zanim będziesz mógł wejść do domu, będziesz musiał zdeaktywować alarm, którego tablica kontrolna znajduje w strażnicy za domem, w przeciwnym razie próba wejścia do domu zakończy się jego uruchomieniem. Na mapie taktycznej oznaczono punkty, w których powinieneś umieścić urządzenie podsłuchowe i kamerę. Każdy z Twoich ludzi jest w stanie tego dokonać.

Ludzie: Team Niebieski: Kevin Sweeney (Wood Light)

Broń: 92 FS 9mm SD
Wyposażenie dodatkowe:
Lornetka; Heartbeat Sensor (bądź Electronic Kit, Heartbeat Sensor)

Opis: Misja w rodzaju tych najbardziej nielubianych. Zadanie, w trakcie wykonywania którego nie wolno Ci nie tylko nikogo zabić, ale nie zostać zauważonym. W tym wypadku, w sytuacji, gdy przyjdzie Ci zinfiltrować silnie strzeżony dom Vezirzade - jest to niemal niemożliwe. Niemal. Wybór na tę misję Kevina Sweeneya ma dwa powody - jest nie tylko świetnym zwiadowcą, lecz również doskonałym elektronikiem - nie wymaga więc poświęcenia miejsca w ekwipunku na Electronic Kit - ręcznie załatwia to równie szybko, jak kto inny przy pomocy narzędzi. Uwolnione zaś miejsce przeznaczyłem na lornetkę... Która, notabene, okazała się być całkowicie zbędna.

Zacznij misję od całkowitego przerobienia planu. W zasadzie - usuń wszystko, co było na nim do tej pory (zapamiętując miejsca kluczowe - wyłącznik alarmu w strażnicy z tyłu domu, telefon na parterze (urządzenie podsłuchowe) i obraz w sali z komputerem na piętrze (kamera). Nie używaj żadnych go-codów, w tej misji będziesz całkowicie sam, sam też sobie będziesz wyznaczał momenty na czekanie i na ruch... Kolejną rzeczą będzie przygotowanie się do przenoszenia w ręce Heartbeat sensora - on będzie stanowić dla Ciebie w tej misji jedynego sprzymierzeńca. I ostatnią niezbędną czynnością musi być przygotowanie się na wiele porażek i długie minuty oczekiwania na powtarzające się co paręset sekund chwile, w trakcie których będziesz mógł się przemieścić.

Pierwszy etap misji to zneutralizowanie alarmu. Przykucnij i biegnij w ten sposób za kamienną ścianę nieopodal domu. Uważaj, na galeryjce chodzi dwóch strażników, trzeci pokonuje drogę od narożnika domu do strażnicy i z powrotem. Kiedy galeryjka będzie pusta, a strażnik minie Cię, kierując się w stronę narożnika - biegnij pod górę w załom za murem - tam będziesz bezpiecznie ukryty przed wzrokiem strażników. Czekaj do momentu, gdy strażnik, pokonujący drogę do strażnicy i z powrotem, minie Cię, kierując się w dół, przemieść się, biegnąc tuż przy ścianie i uważając na strażników obok domu (którzy jednak są na tyle daleko, że dopóki nie staniesz pod lampą, nie powinni zauważyć ciemnej, skulonej postaci (nie próbuj strzelać w lampę przy wartowni...). Zaczekaj, aż pilnujący strażnik wejdzie po schodach na pierwsze piętro i wśliźnij się do mrocznego pokoju po lewej. Na ścianie znajdziesz konsolę wyłączającą alarm. Użyj jej i ukryj się w mroku obok łóżka.

Zaczekaj do momentu, gdy strażnik, który cyklicznie pokonuje drogę dom-wartownia skieruje się w stronę domu, a tango pilnujący strażnicy wejdzie na pierwsze piętro - uciekaj w załom, w którym będziesz bezpieczny. Ponownie przemknij pod pomost i w momencie, gdy strażnik na galeryjce odwróci się w stronę wartowni - przebiegnij drogę do ściany i ześliźnij w dół. Przemieść się w miejsce, gdzie duży kamień chroni Cię przed wzrokiem i w momencie, gdy nadarzy się sposobność (tj. dwóch strażników na galeryjkach uda się w miejsce, z którego nie będą Cię widzieć, przebiegnij przez domek do drzwi (tych samych, które są na zdjęciu przy wczytywaniu misji). Jeśli za nimi nie będzie nikogo - włam się i wejdź do środka. Tu skieruj się w prawo do pokoju ze stołem bilardowym, otwórz drzwi naprzeciw schodów, wejdź do pralni i zamknij drzwi za sobą. Tu czekać Cię będzie jeden z najtrudniejszych etapów tej misji - będziesz musiał przedostać się do toalety obok korytarza, do którego prowadzą schody. Spróbuj wyliczyć moment, w którym strażnicy znajdują się - jeden daleko przy wyjściu, drugi - w pokoju obok i przemknij do ubikacji. Tu wciśnij się w szczelinę pomiędzy muszlą a szafką i czekaj na sposobność, by przedostać się na schody.

W połowie pierwszej partii schodów zatrzymaj się. Wyczekaj aż tango pilnujący góry odejdzie i przemieść się do pomieszczenia po lewej - tego z komputerem. Umieść kamerę na obrazie. Ponownie odczekaj parę chwil i zejdź do tego samego punktu na schodach, w którym czekałeś przed chwilą. Ponownie będziesz zmuszony wyliczyć moment (fakt, że strażnicy poruszają się według określonego szablonu pomaga w tym) i ukryj się w ubikacji. W momencie, gdy jeden ze strażników odejdzie w kierunku wyjścia, a drugi wejdzie we wnękę po prawej stronie od ubikacji (patrząc z jej wnętrza) - wybiegnij i skieruj się do pokoju z telefonem. Zamknij drzwi i załóż w nim urządzenie podsłuchowe. Ustaw się przy drzwiach i ponownie czekaj na identyczną sytuację. Otwórz drzwi, biegnij w lewo, ześliźnij po schodach i skieruj w stronę wyjścia. Jeśli znajdziesz się przy wyjściu - biegnij do domku, ześliźnij w dół zbocza i spokojnie udaj do punktu zakończenia.

Zadanie wykonane.

Zadanie 7: Silent Drum

Miejsce: Wielka Brytania, Londyn, budynek Eurovision
Czas: 19.12.2001 17:45

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakuzanka (Black Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walher (Black Medium)

Broń: MP5 SD, Beretta 92FS 9mm SD
Wyposażenie dodatkowe: ew. Flashbang

Odprawa: Terroryści opanowali budynek telewizji Eurovision podczas transmisji debaty na temat europejskiej polityki podatkowej. Najwyżsi urzędnicy banków centralnych Francji, Hiszpanii i Holandii zostali zakładnikami. Twoim zadaniem będzie odzyskać budynek z minimalnymi stratami w ludziach.

John Clark: Ludzie, którzy opanowali budynek Eurovision nazywają sami siebie "Parlamentem Ludzi". To brytyjscy neonaziści, nie zorganizowani i nie wyszkoleni, ale zdeterminowani. Nadają swój "manifest" bez przerwy przez ostatnie cztery godziny i zapowiedzieli, że jeśli transmisja zostanie przerwana - zakładnicy zginą. Panie, panowie - tym razem nie może się nie udać - będziemy mieli widownię.

Zakładnicy przetrzymywani są w studiu A - oznaczonym na mapie i dodatkowo za pomocą drogowskazów w całym budynku. Zostaniesz zrzucony na dach. Pamiętaj również o chodniczkach, które przecinają cały górny poziom budynku - dzięki nim możesz przemieszczać się szybko i pewnie pomiędzy studiami.

Tło: "Parlament Ludzi" to brytyjska, neonazistowska organizacja terrorystyczna. Nawołują do usunięcia wszystkich cudzoziemców z Wielkiej Brytanii i wycofania się Zjednoczonego Królestwa z Unii Europejskiej. Parlament Ludzi został powiązany z szeregiem ataków na zagranicznych dziennikarzy, jakie mają miejsce od 1998 roku po dziś dzień, w tym zamach bombowy na londyński oddział United News International (Zjednoczonego Międzynarodowego Centrum Informacyjnego) w 2000. Wywiad donosi, że większość funduszy na tę organizację pochodzi od zagranicznych sympatyków pochodzących głównie ze Stanów Zjednoczonych.

Opis: Zadanie, w momencie, gdy decydujemy się na wykonanie planu proponowanego przez dowództwo jest niesłychanie trudne. Próbowałem wielokrotnie dostosować się do tempa, jakie narzucają pozostałe trzy teamy, jednak kończyło się to tym, że albo ginąłem od jakiegoś zaczajonego w mrokach panujących w telewizyjnych studiach terrorystów, albo - pozostawiając lukę we wzor-

cu ataku, doprowadzałem mimowolnie do śmierci zakładników. Wreszcie postanowiłem stworzyć swój własny plan, w oparciu o jedynie dwa dwuosobowe teamy i... zadanie wykonało się za pierwszym razem. Różnica pomiędzy tym oficjalnym, a moim była taka, że ja postanowiłem się nie śpieszyć... I jeszcze jedna ważna rzecz, którą warto mieć na uwadze - korzystaj z przewagi, jaką daje Ci studyjny system czujników - dzięki temu na mapie taktycznej możesz widzieć tango.

Zaczynasz na dachu. Czerwony oczekuje na go-code Alpha, Niebieski wspina się i biegnie w stronę małej budki naprzeciw. Zmień tryb prowadzenia ognia na pojedynczy (najcelniejszy) i ostrożnie wychyl z lewej strony budki - na płycie lądowiska śmigłowca, po prawej klęczy pierwszy tango, wyeliminuj go i odszukaj dwuosobowy patrol przemierzający dach. Wyeliminuj ich obu, daj sygnał Alpha i zmień na Czerwony. Obydwa teamy powinny dotrzeć do któregoś z wejść na dach, przy czym prowadzony przez Ciebie Czerwony powinien znaleźć się przy tym najbliższym pozycji startowej.

Natychmiast po ustawieniu się teamów na pozycjach daj znak Bravo i zbiegnij w dół aż do momentu, gdy będziesz miał wbiec na chodniczek prowadzący na galeryjkę przechodzącą nad wszystkimi studiami. Tu zatrzymaj się i zaczekaj na patrol pięciu ludzi, którzy będą nią przechodzić - powinno Ci się udać zdjąć co najmniej trzech z nich. Zaczekaj jeszcze chwilę, być może któryś z nich zechce wrócić. Kiedy żaden z nich nie będzie chciał wychylić się z obranej kryjówki wyjdź i wyeliminuj wszystkich na chodniczku (nie wchodź na chodniczek nad studiem, w którym przetrzymywani są zakładnicy!). Nie musisz też obawiać się, jeśli któryś z nich zbiegnie w dół - rzadko zdarza się, by terroryści zaczęli w takim przypadku zabijać zakładników... Kiedy oczyścisz całą górę przemieść się do schodów po prawej stronie budynku - uważaj, na podeście naprzeciw może czyhać tango. Porozglądaj się, w korytarzu przylegającym do sali klęczy pojedynczy, odwrócony do Ciebie
plecami tango - zastrzel go wychylając się z drzwi. Następnie przejdź przez studia C i B (uważając, gdyż w korytarzu pomiędzy B i A może znajdować się pojedynczy tango) i stań w punkcie Delta (przy pierwszym z trzech wejść - lewym! - do studia A).

W międzyczasie Niebieski powinien bez przeszkód dotrzeć do punktu Charlie (punkt przestankowy w dowolnym z pustych pokoi po prawej stronie studia - chodziło mi o to, by nie pozwolić im wyjść na korytarz przylegający do studia A). Kiedy Czerwony znajdzie się na pozycji Delta (co oznaczać będzie, że Niebieski nie ma w pobliżu żadnego tango) - przemieść Niebieski w punkt Delta - pod ostatnie z trzech drzwi - prawe! - do studia A. Teraz pozostaje jedynie dać sygnał, otworzyć drzwi i precyzyjnym ogniem pozbyć się tango, pilnujących zakładników. Uwaga: przez całą misję, od punktu Bravo Rainbow operatives powinni poruszać się z szybkością ROE - caution, od puntu Delta - z normalną. I
jeszcze jedno - w moim przypadku udało mi się działać tak, że zakładników pilnowało jedynie dwóch tango - może ich tam jednak być nawet sześciu.

Zadanie wykonane.

Zadanie 8: Feral Burn.

Miejsce: Rosja, miasto Sankt Petersburg, doki portowe.
Czas: 14.01.2002 23:30

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakużanka (Black Medium).
Team Czerwony: Santiango Arnavista, Jorg Walther (Black Medium).
Team Zielony: Jamal Murad.

Broń: UMP 45 SD, Beretta 92FS 9mm SD.
Wyposażenie dodatkowe: zbędne.

Odprawa: Podsłuch założony w willi Vezirzade ujawnił, że światek przestępczy nielegalnie kupuje broń od osób wysoko postawionych w rosyjskiej armii. Kolejna dostawa ma mieć miejsce dzisiejszej nocy, w dokach portu Sankt Petersburg. Twoim zadaniem będzie zapobieżenie zakupowi.

John Clark: Gratuluję dobrze wykonanego zadania w Londynie. Poinformowano mnie, że mieliście najwyższą oglądalność na trzech kontynentach. Wiadomość o dzisiejszej dostawie broni to pierwsze efekty działania założonego przez Ciebie urządzenia podsłuchowego. Naturalnie nie trudzilibyśmy się, by zapobiec sprzedaży paru skrzyń gorących AK-47, jednak jak wynika z rozmów ludzi w willi Vezirzade, tym razem ma to być coś wyjątkowego. I jeszcze jedno - rząd rosyjski nie wie nic o tej akcji. Podobnie jak w poprzednim przypadku nie możemy ryzykować, nie wiedząc kto z elit rządzących jest w to zamieszany. Jeśli więc pozwolisz się złapać - jesteś zdany tylko na siebie.

Suzan Holt: Człowiek odpowiedzialny za zakup nazywa się Maxim Kutkin. Jest on pomniejszym handlarzem usiłującym wyrobić sobie pozycję, pośrednicząc w handlu bronią z ludźmi pokroju Vezirzade. Okazuje się on jednak być czymś w rodzaju adoptowanego syna Lukyana Barsukova, szefa moskiewskiego "dowództwa", zwanego Rosyjskim Ojcem Chrzestnym.

Kiedy padną pierwsze strzały, gangsterzy zaczną uciekać jak króliki. Dlatego musisz mieć obstawione wszystkie drogi ucieczki - tak łódź jak samochody. Bądź ostrożny - ci ludzie będą zdesperowani na tyle, że nie będą wahać się rozjeżdżać Rainbow operatives, jeśli ci znajdą się na ich drodze. Pamiętaj także, że dobrze wymierzony pocisk w silnik bądź oponę, może całkowicie unieruchomić pojazd.

Opis: Pierwsze z zadań, w których można z powodzeniem stosować plan ułożony przez dowództwo. Być może sprawdza się on tak dobrze, gdyż właściwie trudno jest w tym przypadku wymyślić coś gorszego - tu nie ma przecież presji zakładników, jednak, jak by nie patrzeć - można oszczędzić sobie czasu na projektowanie i szlifowanie własnego planu. Jedynym elementem, który pozwoliłem sobie zmodyfikować, była kosmetyczna zmiana składu osobowego teamu - to jednak naprawdę nie jest niezbędne.

Jednoosobowy team Zielony startuje jako pierwszy i eliminuje po drodze pojedynczego tango przy kanale. Kiedy usłyszysz jego komunikat, że został on wyeliminowany, daj znak Alpha dla pozostałych teamów i prowadząc Czerwony dobiegnij do pozycji Charlie (możesz zmienić ten punkt na Bravo, jednak również będzie to zmiana jedynie kosmetyczna). Kiedy zobaczysz, że wszystkie trzy oczekują na pozycjach wyjściowych wybiegnij, obiegnij budynek i wychyl się, tak byś miał całe pole przed sobą - później już tylko eliminuj kolejnych tango - pomoc osłaniającego Cię Rainbow operative i ogień prowadzony z drugiej strony przez Niebieski oraz zabezpieczenie łodzi, prowadzone przez Zielony, powinny okazać się wystarczające.

Zadanie wykonane.

Zadanie 9: Diamond Edge.

Miejsce: Rosja, Murmańsk, baza wojskowa.
Czas: 21.01.2002 00:30

Odprawa: Podczas misji w Sankt Petersburg, Rainbow zdołała zabezpieczyć pluton przeznaczony do produkcji broni nuklearnej. Zdołaliśmy odkryć jego pochodzenie - magazyn broni niekonwencjonalnej nieopodal Murmańska. Twoim zadaniem będzie zaatakowanie bazy, przejęcie pozostałej części plutonu i schwytanie odpowiedzialnego za sprzedaż pułkownika Wiktora Rudenko.

John Clark: Podjęcie poprzedniej misji było strzałem w dziesiątkę. Zdołaliśmy zabezpieczyć dwa miliony dolarów amerykańskich i wystarczająco dużo plutonu, by zrównać z ziemią miasto. Materiał radioaktywny pochodzi z magazynu głowic taktycznych floty rosyjskiej. Dowodzi nią pułkownik Wiktor Rudenko, człowiek, który do
wczoraj miał nieskazitelną opinię przełożonych i wywiadu. Kreml oficjalnie wstrzymuje się od komentarza, jednak prywatnie jest bardzo wzburzony. Zgodził się na to, by Rainbow rozwiązała problem. To potwierdza zresztą fakt, jak niewielki wpływ mają politycy na armię. My będziemy jednak potrzebować Rudenkę żywego - potrzebny jest nam, by dowiedzieć się paru rzeczy.

Twoim zadaniem będzie odszukanie pułkownika Wiktora Rudenko i odeskortowanie go do punktu podebrania. Jeśli zostanie włączony alarm Rudenko, i jego strażnicy będą próbować uciekać wozem - upewnij się, że strzeżesz wszystkich dróg ucieczki. Pamiętaj również, że strażnicy przy frontowej bramie mają łączność telefoniczną z resztą budynku.

Tło: Następujące terminy są wykorzystywane przez amerykański Departament Obrony do klasyfikowania różnych stopni wypadków, związanych z bronią nuklearną:

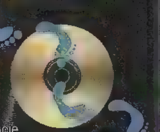
BROKEN ARROW - kradzież, utrata bądź nieuprawnione zdetonowanie broni nuklearnej;
BENT SPEAR - znaczący incydent, związany z bronią nuklearną;
DULL SWORD - nieznaczący incydent, związany z bronią nuklearną;
FADED GIANT - wypadek związany z reaktorem nuklearnym bądź innym urządzeniem, które nie wybucha;
ROGUE SPEAR - posiadanie broni nuklearnej przez siły nierządowe.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Kazimiera Rakużanka (Street 1 Medium).
Team Czerwony: Santiango Arnavista, Jorg Walther (Street 1 Medium).
Team Zielony: Jamal Murad, Renee Raymond (Street 1 Medium).

Wyposażenie: Niebieski - Locksmith Kit, Heartbeat sensor, pozostałe - Frag granade, Heartbeat sensor.

Opis: Ponownie wracamy do starego dobrego obyczaju samodzielnego planowania misji. Okazuje się bowiem, że to, co zaproponowali nam autorzy, jest dobrym sposobem na utratę paru operatives od razu na starcie i z całą pewnością całego teamu Czerwonego w dalszej części misji. Ponadto w niezmierzonej łaskawości swojej wyposażyli nas w team Złoty, który prócz tego, że jest, nie odgrywa żadnej istotnej roli w misji... Faktem jednak jest, że sposób, jaki generalnie realizuje plan dowództwa jest dobry, tyle że wymaga paru istotnych poprawek, by mógł być całkowicie bezpieczny... I jeszcze jedno - nie zdziw się, jednak misja jest dużo łatwiejsza, gdy w pewnym jej momencie pozwolisz na włączenie alarmu -
wtedy bowiem nie tyle Ty będziesz musiał iść po pułkownika, ile to on sam do Ciebie przyjdzie.





Początek jest dobry - team Niebieski realizuje pierwszą część zadania - zabezpiecza drogę pozostałym teamom, te zaś czekają na znak Alpha. Team Niebieski zmierza zmodyfikowaną drogą (blisko lewej krawędzi wąwozu) w kierunku bramy. Dochodząc do miejsca oznaczonego na mapie czerwonym prostokątem zatrzymaj się, zmień tryb prowadzenia ognia na pojedynczy i korzystając z powiększenia i przycelowanego strzału, wyeliminuj tango na piętrze wieży po lewej. Następnie od razu usuń strażnika z piętra wieży po prawej - jeśli ucieknie Ci - spotkasz go po wyłamaniu zamka i wejściu do wieży, a to dobra okazja, by zginąć. Jeśli Ci się udało, biegnij w kierunku bramy i zatrzymaj się przy stalowych drzwiach. Za pomocą Heartbeat sensora sprawdź, w którym miejscu korytarza po przeciwnej stronie bramy stoi strażnik - jeśli w narożniku bliżej punktu startu, otwórz drzwi, wbiegnij po schodach na górę i zastrzel go przez okno. Jeśli stoi mniej więcej w połowie korytarza, wbiegnij po schodach na górę, przykucnij, otwórz drzwi prowadzące na taras i usuń tango stojącego w bramie ze skrzyniami i beczkami w głębi podwórca - jeśli tego nie zrobisz - otworzy ogień w kierunku wychodzących przez drzwi Rainbow operatives, a jako że dźwiga AK-47... Zaraz po tym, jeśli dotąd nie udało Ci się usunąć strażnika w korytarzu na parterze w drugiej wieży - zejdź w dół, daj znak Alpha (dla Niebieskiego ustawiony przed drzwiami wewnątrz wieży), biegnij do wejścia w drugiej wieży, otwórz drzwi i zastrzel odwróconego strażnika.

Zmień na Zielony i biegnij do punktu, gdzie ma punkt Bravo (tuż przed długim tunelem łączącym części bazy) - pamiętaj, że możesz odrobinę zmodyfikować drogę, tak by nie musieli obchodzić bunkra i tym samym wystawiać się na widok strażników po drugiej stronie. Jeśli ustawiłeś go-code Bravo tak dla Czerwonego, jak Zielonego przełączaj między nimi tak, by samodzielnie, wychylając się pojedynczymi mierzonymi strzałami wykończyć strażników obchodzących bunkier po drugiej stronie tunelu. Jeśli któryś z nich się nie pojawi, biegnij na wprost z włączonym Heartbeat sensorem, starając się zaskoczyć go szybciej niż on zaskoczy Ciebie. Kiedy się z nimi uporasz, daj sygnał Bravo, zmień na Czerwony (ma do pokonania trudniejszą drogę) i ustaw się tak (punkt Charlie), by mieć dobry widok na oszkloną budę wartowniczą - zastrzel znajdującego się w niej tango i zaczekaj - po chwili powinien pojawić się zwabiony hałasem strażnik. Po jego wyeliminowaniu daj znak Charlie i biegnij w stronę muru ze strzelnicami, za którym znajduje się główny budynek bazy. W międzyczasie Zielony powinien dotrzeć do jego punktu Delta - w bramie z widokiem na otwór drzwiowy i strzelnice w murze. Przeskanuj otoczenie Heartbeat sensorem i wbiegnij do jego wnętrza. Prawdopodobnie będziesz musiał stawić czoła strażnikowi pod drzwiami głównego budynku. Po jego zastrzeleniu poczekaj - po chwili pojawi się drugi. Kiedy z nimi skończysz, biegnij na około budynku - wąskim chodniczkiem nad drogą wiodącą do hangaru - uważaj - możesz wejść wprost na jednego z żołnierzy. Obiegnij budynek, wejdź w drzwi, ponownie wyjdź na dwór i wreszcie stań przed drzwiami wiodącymi do budynku. Otwórz je i stań przy drewnianych drzwiach otwierających się na korytarz, patrolowany cyklicznie przez strażnika. Czekaj z aktywnym Heartbeat sensorem, aż zacznie się oddalać, idąc w stronę schodów na niższy poziom - wtedy otwórz drzwi i zastrzel go pojedynczym strzałem.

W tym punkcie zaczyna się rozstrzygająca akcja - zejdź na dół, pod drzwi, otwórz je i wrzuć do środka granat na pełnej mocy, odbijając go od drzwi i natychmiast biegnij na górę. Jego wybuch powinien spowodować włączenie alarmu - o to jednak w tym chodzi - teraz bowiem pułkownik Rudenko będzie próbować uciec z bazy, a zatrzymać go jest łatwiej niż przedzierać się przez dolny poziom bazy. Biegnij po swoich śladach, korytarzem na zewnątrz budynku aż do punktu, który będziesz musiał minąć pojazd opancerzony wiozący Rudenkę. Jeśli chcesz - możesz go otrzelać, jednak jak się zdaje - on i tak wpadnie w ścianę w korytarzu z beczkami, który zabezpiecza Niebieski. Biegnij za samochodem i zastrzel wyskakujących z niego strażników (nie strzelaj w Rudenkę, nie jest nieśmiertelny!). Daj znak Alpha, który pozwoli wszystkim teamom wracać drogą przez wieżę do punktu zakończenia misji. Pamiętaj jednak, że Niebieski, wybrany na eskortę Rudenki, może mieć problemy z wykonaniem planu i być może będziesz musiał ominąć blokujący go w miejscu samochód.

Zadanie wykonane.

Zadanie 10: Silver Snake.

Miejsce: Kaukaz, willa Vezirzade
Czas: 02.02.2002 06:15

Odprawa: Nasz rosyjski przyjaciel poinformował nas o spotkaniu wszystkich ludzi Vezirzade, jakie ma odbyć się w jego willi na Kaukazie. Twoim zadaniem będzie zaatakować willę, wyeliminować wszystkich przeciwników i pozyskać dane z komputera Vezirzade zawierające, jak mniemamy dane na temat jego zakupów materiałów radioaktywnych.

John Clark: Gratuluję czystej roboty w Murmańsku. W prasie rosyjskiej nie pojawiło się ani jedno słowo o niej. Skończyliśmy przesłuchiwanie Rudenki. Przyznał się do dwukrotnego, wcześniejszego sprzedania plutonu Vezirzade - ilości, jaka wystarcza na dwie niewielkiej mocy bomby. Przypuszczamy, że Vezirzade nie ma jeszcze w pełni sprawnej bomby - gdyby tak było prawdopodobnie już by jej użył, ten stan jednak może zmienić się w każdej chwili. Pliki z komputera, które mogą rzucić na całą sprawę więcej światła są nam absolutnie potrzebne, bez względu na poniesione koszta.

Wiktor Rudenko: Zhańbiłem się. Zdradziłem zarówno mój kraj, jak i mojego Boga. Jednak czy miałem jakiś wybór? Nie mieliśmy pieniędzy, moi ludzie nie mieli jedzenia, a wszystkim co przychodziło z Moskwy były puste słowa obietnic. Zresztą - czemu dobrzy ludzie mają głodować, gdy gangsterzy opływają w bogactwa?

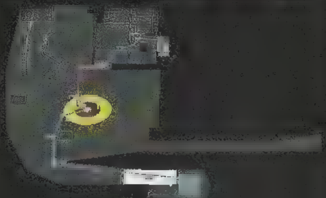
???: A więc to były bomby nuklearne? Ach, właśnie tego się obawiałem. Maxim obiecywał, że to będą tylko karabiny, ale on jest chciwy... i ambitny. Wierz mi, nie wiedziałem, że sprawy zaszły tak daleko. A Samed nie powstrzyma się przed niczym. Nie będzie wahać się zdetonować bomby w bazach wojskowych, portach, miastach... Bez względu na konsekwencje. Tak bardzo nienawidzi Amerykanów i ich przyjaciół.

Pliki, jakie musisz pozyskać znajdują się w sypialni na piętrze. Każdy z Rainbow operatives jest zdolny je pozyskać. Uważaj jednak - komputer jest podłączony do autodestruktywnego urządzenia - pierwszą rzeczą, jaką zrobią zaalarmowani strażnicy będzie jego uruchomienie. Dźwignia, która odłączy komputer od niego, znajduje się na ścianie naprzeciw.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Renee Raymond (Arctic 1 Medium)

Broń: HK MP5 SD5, 92 FS 9mm SD
Wyposażenie dodatkowe: Heartbeat Sensor

Paradoksalnie - wykonanie tego zadania za pomocą dwójki ludzi, którzy raczej przekradną się obok strażników jest znacznie prostsze niż zaprzęganie doń, proponowanej przez dowództwo szóstki przeprowadzającej frontalny atak. W czasie tego bowiem istnieje ogromna szansa, że któryś z nich zginie. W momencie zaś, gdy kontrolujemy jeden team i mamy możliwość samodzielnego dostosowywania tempa akcji do jej rozwoju - zadanie robi się nieprzyzwoicie proste. I jeszcze dwa słowa wyjaśnienia na temat wybranej dwójki - wykorzystałem dwóch assault, jednak chodziło o to, by byli równie znakomitymi Recon - tak, by móc bez hałasu przejść obok pokoju, w którym znajduja się tango. Rozpatrując kolejno współczynniki stealth, wybrałem akurat tę dwójkę. Ostatnią zaś rzeczą, którą powinieneś wiedzieć, jest fakt, że nie warto udawać się na przechadzkę do wartowni celem wyłączenia alarmu. Z trzech powodów: czeka tam czterech tango, alarm w domu jest wyłączony i co najciekawsze - konsola go obsługująca dziwnym trafem wyparowała bez śladu.



Całość zadania polega na tym, by niezauważonym wejść i wyjść z budynku. Wewnątrz na szczęście mamy prawo korzystania z broni palnej. Sądzę jednak, że więcej niż cztery pozostawione po sobie ciała w zupełności wystarczą. W zasadzie plan, jaki ułożyłem do tej misji, przypomina drugą część planu wykonanego w misji z podłożeniem pluskwy i zamontowaniem kamery. Podobnie jak tam wszedłem dolnym wejściem, wcześniej przeskanowawszy (uwaga na tango!) teren, przeszedłem przez salę ze stołem bilardowym i wszedłem do połowy długości schodów. Tu ponownie przeskanowałem otoczenie i upewniwszy się, że nic mi nie grozi - wszedłem w korytarz. Przesunąłem się pod drzwi do kuchni (jedne z dwojga po lewej stronie za schodami) i wychyliwszy się, zastrzeliłem stojącego tam tango. Zaraz po tym wspiąłem się po schodach i wychyliwszy się pojedynczym strzałem wykończyłem klęczącego pod pokojem z komputerem strażnika, po czym - natychmiast przemieściłem team pod jego drzwi i zanim znajdujący się tam tango zdołał włączyć mechanizm autodestrukcji - wyeliminowałem go.

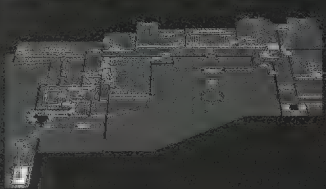
Zdownloaduj dane z komputera i wróć na dół tą samą drogą, którą tu przybyłeś. W momencie, gdy dotrzesz do extraction zone - misja zakończy się sukcesem.

Zadanie wykonane.

Zadanie 11: Oracle Stone

Miejsce: Rosja, Smoleńsk
Czas: 12.02.2002 01:00

Odprawa: Informacje pozyskane z komputera Vezirzade ujawniły, że Kutkin produkuje broń nuklearną w jakimś nieznanym miejscu na Syberii. Twoim zadaniem będzie zinfiltrować prywatne zdrojowisko Kutkina, umieścić urządzenia podsłuchowe i uciec niezauważonym.



John Clark: Uzdrowisko Kutkina znajduje się nieopodal Smoleńska. Wygląda na to, że stało się państwem w państwie - nie podlega już jurysdykcji Związku Radzieckiego. Nie jest szczególnie dobrze chronione, warto pamiętać jednak, że jest w nim obecnie paru gości, więc może okazać się nieco trudne niezauważone wejście i wyjście z niego.

Misja zwiadowcza. Użycie broni jest w niej zabronione. Celem jest umieszczenie urządzenia podsłuchowego i kamery w strategicznych punktach dworku. Może to zrobić każdy z Rainbow operatives, pamiętaj jednak, że

spostrzeżenie go przez któregoś ze strażników bądź gości będzie oznaczać koniec misji.

Ludzie: Kevin Sweeney (Street 1 Light)

Broń (użycie nie jest autoryzowane przez NATO!) - dowolny.
Wyposażenie dodatkowe: Lornetka, Heartbeat Sensor

Opis: Ponownie czeka Cię zadanie, w którym wrogiem jest nie kula, lecz oczy przeciwnika. Każdy z nieprzyjaciół czy to będą uzbrojeni strażnicy, czy zwykli goście pana domu są dla Ciebie śmiertelnym niebezpieczeństwem. Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić po przyjęciu tej misji, będzie całkowite skasowanie proponowanego planu i stworzenie nowego, dużo, dużo łatwiejszego do wykonania - przede wszystkim dlatego, że większość drogi będziesz w stanie pokonać całkowicie bez ryzyka dostrzeżenia - po prostu dlatego, że nie będzie tam strażników.

Zaczynasz w niecce, która kryje Cię przed wzrokiem strażników. W tym momencie musisz zważać na dwóch - jeden w bramie naprzeciwko - właśnie w tę bramę będziesz musiał się wślizgnąć i po lewej stronie - pod arkadami. Kiedy ten pod arkadami zejdzie z widoku, biegnij w przykucnięciu niemal do narożnika tworzonego przez ścianę domu i mur, po czym skręć w lewo i ukryj się za bliższym Ci sągiem drewien. Zrób to tak, by nie było Cię widać - pamiętaj również, że na śniegu pozostają ślady, które dadzą znać strażnikowi, że ktoś jest w pobliżu. Od tego momentu do końca powinieneś mieć w ręce Heartbeat sensor - to on stanowi obecnie jedyny przedmiot, który pomoże Ci wykonać tę misję.

Zaczekaj, aż punkt reprezentujący odchodzącego strażnika z bramy zniknie z czytnika - w tym momencie wbiegnij w bramę, wespnij się na stopień naprzeciw drzwi po lewej, otwórz je, wśliźnij się do środka, natychmiast zamknij je za sobą i wbiegnij do połowy schodów. Poczekaj chwilę - może zdarzyć się, że narobiłeś zbyt dużo hałasu, daj więc chwilę strażnikom na uspokojenie się. Uważaj na górny podest. Tym, czego masz się obawiać, będzie uzbrojony, chodzący wzdłuż korytarza strażnik i otyły jegomość odziany w ręcznik, spacerujący od swego pokoju do łazienki i z powrotem. W momencie, gdy jegomość opuści łazienkę, a strażnik odejdzie korytarzem w kierunku pokoju, w którym znajduje się telefon - Twój aktualny cel - przebiegnij w kucki do niego (pierwsze drzwi na lewo w korytarzu na lewo), otwórz drzwi, wejdź do środka i zamknij drzwi za sobą. Zaraz po tym spokojnie umieść urządzenie podsłuchowe w telefonie.

Wydostanie się z pokoju i prześliźnięcie na schody nie powinno sprawić Ci problemów - wykorzystaj dokładnie ten sam moment co poprzednio. Znalazłszy się na dole, przemieść się, mijając drzwi po prawej stronie (prowadzące na dwór) - pod drzwi po przeciwnej stronie schodów. Za nimi nie powinno być nikogo - wejdź do pomieszczenia, które okaże się być pralnią i opuść ją drzwiami na tej samej ścianie. Znajdziesz się w łaźni - wyjdź z niej drzwiami po prawej stronie (wybierz te bardziej z prawej). Przejdź przez ten pokoik i wyjdź na korytarz, po czym natychmiast wejdź w drzwi po prawej (oczywiście wciąż zamykając za sobą wszystkie otwierane drzwi). Prześliźnij przez to domowe kasyno, wciąż trzymając się lewej ściany (tak, by ewentualni strażnicy z galeryjki nie mogli Cię widzieć), po czym wejdź w drzwi do sali przylegającej do korytarza z głównym wejściem. Tu zaczekaj do momentu, gdy strażnik wyjdzie na zewnątrz - wtedy przemknij przez korytarz i wejdź w drzwi po prawej od tych otwartych - znajdziesz się w jadalni. Idąc przy prawej jej ścianie (by uniknąć wzroku strażników z korytarza powyżej), przejdź do sali z kominkiem - opuść ją drzwiami na ścianie naprzeciwległego wejścia. Znajdziesz się w narożnym salonie z kominkiem. Wyjdź z niego drzwiami na prawo - prowadzącymi na korytarz. Zanim to zrobisz - uważaj - strażnik może usłyszeć, że jesteś w pobliżu. Zaraz po tym, jak zamkniesz drzwi za sobą, wejdź w te najbliższe po lewej - znajdziesz się w bibliotece - miejscu swego przeznaczenia. Uważaj - na galeryjce może być któryś ze strażników - wejdź więc do sali i przytul się do ściany, obracając i starając się dowiedzieć gdzie ew. znajdują się oni. Podejdź do obrazu na ścianie po prawej i umieść w nim kamerę.

Powrót do miejsca, w którym zakończy się misja, jest równie prosty, jak dostanie się do biblioteki - idź tą samą drogą co poprzednio i pamiętaj, że masz do ominięcia dwóch strażników - tego z korytarza, przy jadalni i kasynie i tego na zewnątrz. W przypadku tego ostatniego nie kłopocz się zamykaniem za sobą drzwi - biegnij do punktu i czekaj na potwierdzenie zakończenia misji.

Zadanie wykonane

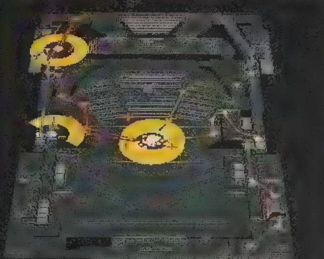
Zadanie 12: Temple Gate

Miejsce: Republika Czeska, Praga
Czas: 23.02.2002 02:30

Odprawa: Terroryści opanowali budynek praskiej Opery w trakcie premiery nowej sztuki. Prezydent Czech został wzięty na zakładnika, podobnie jak paru innych wysokich urzędników państwowych. Twoim zadaniem będzie uwolnić zakładników przy minimalnych stratach własnych.

John Clark: Staliśmy się zarazem świadkami i bohaterami odwetu Kutkina za atak na jego daczę. Grupa, która opanowała budynek jest zbieraniną terrorystów różnych idei - mamy tu i neomarksistów i separatystów baskijskich oraz islamskich fundamentalistów. Koszt przeprowadzenia takiej operacji musiał być oszałamiający.

Suzan Holt: Czeski prezydent Hasek wypowiedział wojnę przestępczości zorganizowanej. To pewnie dlatego znalazł się na czarnej liście Vezirzade. Terroryści domagają się uwolnienia wszystkich schwytanych w przeciągu ostatnich pięciu lat terrorystów i wypłacenia ogromnej sumy pieniędzy. Nie jesteśmy w stanie spełnić tych



żądań i Vezirzade doskonale wie o tym. On chce jedynie udowodnić nam, że pomimo naszych starań jest w stanie uderzyć zawsze, wszędzie i w każdego.

Na szczęście, zdołaliśmy zaktywować system czujników, więc wiemy dokładnie, gdzie znajdują się terroryści i zakładnicy. Ci ostatni znaleźli się w krytycznej sytuacji - zostali umieszczeni pośrodku sceny i poprzez to wystawieni na ogień z każdej pozycji, również z góry. Terroryści odprowadzają ich pojedynczo do toalety, więc rozpoczynając atak upewnij się, że nie brakuje żadnego z nich.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Renee Raymond (Black Medium)
Team Czerwony: Santiango Arnavista, Kazimiera Rakużanka (Black Medium)
Team Zielony: Jamal Murad, Jorg Walther (Black Medium)
Team Złoty: Daniel Bogart, Louis Loiselle (Black Medium)

Broń: HK MP5/10 SD, Beretta 92FS 9mm SD
Wyposażenie dodatkowe: zbędne

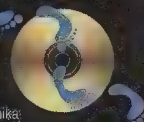
Opis: Znam Pragę, budynek Teatru Narodowego i zarazem Opery - Antoninum. Nie sądzę jednak, by po tym, co przeszedłem w Temple Gate będę w stanie darzyć go sentymentem... Zadanie w operze należy bowiem do najtrudniejszych wyzwań, z jakimi miałem okazję zetknąć się w mojej karierze w Rainbow. Trudny teren - obstawione wejścia do budynku, wąskie korytarze, masa pokoików, schody i galeryjki, w których czają się tango i najgorsze z wszystkiego - umiejscowienie zakładników, które skutecznie zapobiega próbom ich uratowania. Do tej chwili nie wiem, jaki był cel autorów w umieszczaniu tego zadania - jest praktycznie niemal nie do przejścia normalnymi sposobami.

Niemal. Jest bowiem szansa niewielka dotycząca prawdopodobieństwa życia w Układzie Słonecznym - szansa, że uda się nam jednym dwuosobowym teamem oczyścić przedpole - to jest cały budynek prócz głównej sali i mieć niesamowite szczęście podczas zsynchronizowanego ataku wszystkich czterech wprowadzonych równocześnie na główną salę teamów. Jako się rzekło - istnieje szansa powodzenia. Znacznie bardziej prawdopodobne jest, że nie zdążysz wyeliminować terrorystów i któryś z nich zdąży dobiec do zakładnika i strzelić mu w głowę.

Budynek Antoninum cechuje niesamowita ilość drzwi, schodów, schodków i korytarzy. Ma jednak również jedną miłą cechę - został wyposażony w systemy czujników, więc będziesz w stanie na bieżąco kontrolować pozycje tak terrorystów, jak i zakładników (jeden z tych ostatnich jest odprowadzany przez dwóch eskortujących tango do toalety). Dzięki temu możesz poruszać się pewniej - nie bezmyślnie jednak! Zmiana poziomu za drzwiami to tylko jedna z niespodzianek czyhających na otwierających drzwi bez przygotowania (drugą jest stojący za nimi terrorysta ze Scorpionem w ręku...).

Zadanie, jakiego się podejmujesz, podzieliłem sobie na dwa związane ze sobą ściśle etapy. Pierwszy - przygotowanie bezpiecznej drogi dla dalszych teamów i przemieszczenie ich wszystkich na pozycje i drugi - skuteczny atak na terrorystów zgrupowanych wokół (w trzech wymiarach, bo również i w lożach) zakładników. Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś wykonać, będzie skasowanie do zera planu proponowanego przez dowództwo - mówiąc krótko, nie nadaje się on do niczego - sama idea, by wchodzić głównym wejściem, którego pilnuje dwóch trudnych tango, gdy tylne jest chronione przez jednego, stosunkowo łatwego do usunięcia - nie może pochodzić od człowieka, który uważa się za specjalistę od taktyki. Ustaw więc wszystkie cztery dwuosobowe teamy z tyłu Antoninum i zablokuj je (prócz Niebieskiego złożonego z Dinga Chaveza i Renee Raymond wybranych dla ich niesamowitego stealtha), go-codem Alpha. Następnie przełącz tryb prowadzenia ognia na pojedyn-





czy, zmniejsz skalę mapy tak, by widzieć coś więcej niż dwa niebieskie okręgi, zbiegnij po schodkach w dół do wejścia po prawej. Uważaj, w pokoju, do którego chcesz wejść, (drzwi nie są zamknięte na zamek) czeka tango. Może być za skrzynkami po prawej bądź drzwiami po lewej stronie - sam fakt jednak, że masz wsparcie czujników powinien ułatwić Ci zadanie na tyle, że nie pozwolisz się zastrzelić przez pierwszego przeciwnika. Po jego wyeliminowaniu uważaj - z drzwi naprzeciwko może wybiec kolejny terrorysta. Po ich wyeliminowaniu otwórz drzwi po lewej od wejścia i ostrożnie, przemieszczając się w kucki, zastrzel trzeciego tango. Wróć do sali z drzwiami na zewnątrz i kontynuuj ostrożne przemieszczanie się w stronę głównego wejścia. Bądź ostrożny dochodząc do punktu, w którym musisz otworzyć drzwi - może się zdarzyć, że za nimi czeka terrorysta, niewidoczny na mapie z racji obniżenia poziomu podłogi. Jeśli nie ma go tam, ostrożnie wychyl się z drzwi na korytarz i zastrzel go bądź poczekaj chwilę - powinien się zjawić za moment.

Zaraz po tym idź w kierunku wejścia i jeśli sytuacja, to jest rozstawienie tango w pierwszej sali temu sprzyja - wyeliminuj ich... wracaj do miejsca, w którym minąłeś schody. Czas na posłanie w niebyt tango z dwóch środkowych lóż. Zaczekaj przy ścianie na moment, gdy tango sprawdzający kolejne loże będzie odwrócony plecami i wyeliminuj go. Uważaj - jego ewentualny krzyk może zaalarmować terrorystę z drugiego skrzydła sali. Bądź ostrożny - jest dobrym strzelcem. Wyeliminowawszy go zejdź po schodach w bliźniaczy korytarz w drugim skrzydle Antoninum, tak by mieć obraz parteru i czekaj. Po paru chwilach powinieneś zauważyć trzy punkty - dwa fioletowe i jeden biały maszerujące
korytarzem. Pozwól im minąć schody i wyeliminuj strażników - jeden z zakładników powinien przeżyć całe zajście. Teraz postaraj się, nie wchodząc w drogę tango na głównej sali, wyeliminować wszystkich nieostrożnych odłączających się od reszty. W momencie, w którym uznasz, że niczego więcej nie jesteś w stanie osiągnąć w ten sposób, dojdź do punktu Bravo dla niebieskich i wprowadź do budynku pozostałe trzy teamy.

Uwaga: teamy podchodzące do pozycji, a nie kierowane przez Ciebie powinny iść w trybie Recon - tylko wówczas unikną pokusy strzelania do nie zagrażających im bezpośrednio terrorystów. Podprowadź każdy z teamów w miejsce mu przeznaczone - do każdego z czterech wejść na widownię sali i na dany znak wejdź nimi do środka i starając się zabezpieczać terrorystów znajdujących się najbliżej zakładników - tych na scenie zapobiec ich zmasakrowaniu. Pamiętaj, że nie będzie to łatwe i dodatkowo na lożach obok sceny jest dwóch uzbrojonych tango (których wcześniej nie da się usunąć, gdyż ich śmierć natychmiast powoduje śmierć zakładników), jednak przy dużej dozie szczęścia za którymś kolejnym podejściem powinno Ci się to udać.

I już zupełnie prywatnie: jeśli udało Ci się znaleźć lepszy sposób - poinformuj nas. Pisz na adres aplus@silvershark.com.pl - jeśli sposób się sprawdzi - wydrukujemy go w erracie do przewodnika po misjach.

Zadanie 13: Sargasso Fade

Miejsce: Syberia
Data: 03.03.2002 13:15

Odprawa: Informacje pozyskane w dworku, w uzdrowisku Kutkina ujawniły, że miejscem, w którym produkuje on swe bomby jest opuszczona baza radarowa niedaleko syberyjskiego miasta Świetłogorska. Twoje zadanie polegać będzie na zaatakowaniu bazy i przejęciu nad nią kontroli.

John Clark: Przeprowadzimy tę operację w dwóch fazach. Pierwsza polegać będzie na odcięciu łączności bazy z zewnętrznym światem. Zastanów się, kogo i co chcesz wziąć na nią, bowiem kiedy znajdziesz się już na Syberii - będziesz musiał dysponować tym co weźmiesz ze sobą - nie będzie możliwości uzupełnienia sił i środków.

Centrum komunikacyjne znajduje się na wzgórzu obok głównej bazy. Staraj się nie zaalarmować głównej bazy - z jej siłami zmierzysz się wkrótce.

???: Panie Clark, modlę się, by wciąż istniała szansa na pokrzyżowanie potwornego przedsięwzięcia Vezirzade. Gdybym działał wcześniej, nie doszłoby do tego. Czuję się współwinny, podobnie jak winni są Maxim i ten żałosny pułkownik. Jestem człowiekiem honoru - i tak już zbyt długo przerzucałem to brzemię na inne barki. Zanim stanie się za późno - naprawię rzeczy. Po mojemu.

Twoim zadaniem będzie eliminacja centrum komunikacyjnego, dzięki któremu baza ma łączność z zewnętrznym światem. Dowolny z Rainbow może podłożyć ładunki wybuchowe w miejscu oznaczonym czytelnie na mapie taktycznej. Pamiętaj, że rosyjscy strażnicy są ze sobą w stałym kontakcie radiowym - będziesz więc musiał zdjąć ich pośpiesznie i bez hałasu, zanim zdołają zaalarmować pozostałych.

Zwróć uwagę na to, że to pierwszy z dwu etapów operacji i nie będziesz mieć możliwości doboru ludzi do teamu.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Renee Raymond (Arctic 1 Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Kazimiera Rakuzanka (Arctic 1 Medium)
Team Zielony: Jamal Murad, Jorg Walther (Arctic 1 Medium)

Broń: HK USP 45 SD (pociski Jacket Hollow Point), HK .40 SD
Wyposażenie dodatkowe: Frag granade, Heartbeat sensor

Opis: Zadanie, które nie wymaga niczego, prócz zdolności szlifowanych w poprzednich 12-stu misjach. Będziesz musiał wykazać się pewnością ręki i szybkością godną rewolwerowców. W misji bowiem chodzi o to, by przebić się do pomieszczenia na piętrze budynku po prawej stronie bazy (tego z wieżą radiową) i podłożenie w nim bomby. Nie jest to skomplikowane, ale i nie jest to łatwe. Tym bardziej, że w całej misji będziesz korzystać z... jednego dwuosobowego teamu (Niebieskiego). Wyjaśnienie dlaczego postanowiłem tak rozwiązać tę misję jest proste - autorzy umożliwili to, a kierowanie jednym teamem pozwala uniknąć strat w ludziach, jakie odniosłyby inne teamy starające się wykończyć wszystkich ukrytych tango.

Zaczynasz w miejscu, które od bazy oddziela wysoka góra z dwiema ścieżkami po jej bokach. Pozostałe dwa teamy powinny czekać w tym miejscu na zakończenie zadania, nie ruszając się z miejsca - tak jest bezpieczniej tak dla nich, jak i dla Ciebie - wiesz, że następną misję będziesz robić w pełnym wymaganym składzie. Przemieść Niebieski prawą ścieżką do miejsca, w którym zaczniesz widzieć bazę przeciwnika. Pierwszym posunięciem powinno być wyeliminowanie strażnika na wieży - pojedynczym, mierzonym strzałem. Zaraz po tym rozejrzyj się po najbliższej okolicy - w pobliżu powinien znajdować się kolejny tango patrolujący podnóże góry, na której stoisz. Zastrzel go, wychyl się odrobinę bardziej i poczekaj przez parę minut, eliminując wszystkich strażników w zasięgu wzroku i ognia. Zwróć uwagę zwłaszcza na tego widocznego w strzelnicy w bunkrze po lewej stronie.

Kiedy skończysz tę część zadania, to swoiste przygotowanie terenu na dalszy podbój - przebiegnij, korzystając z osłony wielkiego głazu pod dom, w którym masz podłożyć ładunki wybuchowe. Naprzeciw Twej aktualnej pozycji spostrzeżesz drabinkę wiodącą na tarasik - nie wspinaj się po niej jednak już teraz. Powoli i ostrożnie - wychylając się, by nie dać się zaskoczyć przeciwnikom, obejdź dom wkoło - powinieneś móc dzięki temu pozbyć się dwu kolejnych wrogów - strażnika
przy drzwiach na tarasiku i uzbrojonego naukowca za oknem. Teraz wróć pod drabinkę i przygotuj na ostrą walkę - jeśli korzystasz z ciągłego trybu prowadzenia ognia - radzę wymienić magazynek i przełączyć na strzał pojedynczy. Wejdź po drabince i kolejno strzelaj do pojawiających się strażników - w nielicznych chwilach spokoju skanuj otoczenie Heartbeat sensorem. Kiedy stwierdzisz, że wywalczyłeś sobie odrobinę spokoju wychyl się i spróbuj strzelać (bądź rzucać granaty odłamkowe) przez okno do zaczajonych w domu żołnierzy i naukowców. Kiedy wskazania Heartbeat sensora wykażą, że piętro domu opustoszało, wejdź do pokoju i załóż ładunki wybuchowe w przeznaczonym na to miejscu.

Zadanie 14: Majestic Gold

Miejsce: Syberia
Czas: 03.03.2002 14:45

Odprawa: Łączność bazy ze światem zewnętrznym została odcięta. Twoim aktualnym zadaniem będzie zaatakować ją i wysadzić rdzeń fabryki produkującej bomby. Żaden z ludzi Kutkina nie może opuścić bazy żywy.

John Clark: Jesteś niemal u celu. Pierwszym celem będzie warsztat, w którym wykonywane były osłony rdzenia do bomb. Drugim - generator zasilający bazę. Spodziewaj się zaciętej obrony - wielu ze strażników bazy to byli wojskowi, świetnie wyposażeni i zdeterminowani. Pamiętaj również, by starać się minimalizować straty wśród naukowców do minimum.

Jest jeszcze coś, co powinno Cię zainteresować - Dr Holt ma parę interesujących informacji na temat naszego tajemniczego informatora.

Suzan Holt: Sądzimy, że naszym tajemniczym przyjacielem podsuwającym nam informacje o Vezirzade i Kutkinie jest nie kto inny, jak sam Lukyan Barsukow, rosyjski Ojciec Chrzestny. Żywił on podejrzenia w stosunku do lojalności Kutkina od paru lat, potrzebował jednak nas, by móc zacząć działać. I kiedy my jesteśmy zaangażowani w akcję za kołem polarnym, Moskwa i Sankt-Petersburg stały się centrum regularnej wojny gangów. Zginęło już wielu ludzi po obu stronach.

Potrzebujemy pomocy Barsukowa, jeśli chcemy namierzyć Kutkina. Spróbuję go odnaleźć, by móc porozmawiać z nim osobiście. Życz mi szczęścia.

Twoim celem będzie zniszczenie warsztatu i generatora mocy, co ostatecznie przekreśli możliwości Kutkina produkowania broni nuklearnej. Każdy z członków Rainbow jest zdolny założyć ładunki wybuchowe, miejsca, w których ma to nastąpić, zostały oznaczone czytelnie na mapie.

Zwróć uwagę, że jest to druga część dwuetapowego zadania i jesteś ograniczony do operatives biorących udział w poprzedniej misji.

Ludzie, broń, wyposażenie dodatkowe: jw.

Opis: Zadanie, które wykonuje się niemal samo, w dodatku - plan sporządzony w dowództwie jest tym razem adekwatny do sytuacji. Warto wiedzieć jednak, że całe zadanie można wykonać jednym teamem - idącym drogą planowaną dla Zielonego. Dużo prościej jednak jest wykonać je od początku do końca, tak jak zaplanowano. Prowadząc Niebieski - przemieść go lewą stroną drogi, idąc w ukryciu nasypu na jakim się ona znajduje i pojedynczym mierzonym strzałem wyeliminuj strażnika w oszklonej budce przy wejściu (w tym też momencie możesz dać sygnał Alpha dla pozostałych grup). Wejdź w bramę i skręć w prawo, kryjąc się za skrzynkami i dochodząc do punktu Alpha Czerwonego. Tu zaczekaj na pozostałych, w międzyczasie próbując pozbyć się pilnujących drogi strażników. Bądź ostrożny - droga do bazy prowadzi przez bramę tworzoną przez dwie

wieże strażnicze i chodniczek pomiędzy nimi, na którym znajduje się dobrze uzbrojony tango. W czasie moich prób przejścia tej
misji wystarczyło jedynie zdjąć tego pośrodku i idąc blisko ściany ominąć tych z wież - są trudni do precyzyjnego usunięcia. Daj powtórny sygnał Alpha dla wszystkich teamów, przejdź ostrożnie przez bramkę w ogrodzeniu po lewej i zejdź w dół rampą.

Tu uważaj - są trzy wyjścia, z każdego z nich może wyłonić się przeciwnik. Czerwony wejdzie do budynku, niebieski uda się drogą z ogromnymi wałami śnieżnymi naokoło podwórka, w kierunku generatora. Zmień na Czerwony - jego zadanie będzie trudniejsze. Korytarz, jaki zabezpieczasz, nie jest bezpiecznym miejscem - po prawej masz pomieszczenie, w którym znajduje się paru uzbrojonych tango (możesz próbować wrzucić do pomieszczenia granat - nawet jeśli przeciwnik nie zginie - wybiegnie wprost pod lufę kryjącego Cię Rainbow operative), po lewej - cel - świetnie chroniony warsztat. Uważaj - w sali za pancerną szybą naprzeciw wejścia do warsztatu znajduje się dwóch strażników - odczekaj więc do momentu, gdy Zielony, pokonawszy swoją drogę, usunie ich obydwu. Teraz biegnij do pomieszczenia - dwa z trzech punktów na mapie oznaczają bezbronnych naukowców - ostatni to strażnik. Zastrzel go i załóż ładunki wybuchowe w przeznaczonym na nie miejscu.

Zadanie jako się rzekło jest możliwe do wykonania parą operatives, idących drogą Zielonego. Wtedy to jednak, przechodząc obok generatora, trzeba poświęcić mu chwilę czasu - dalej - dokładnie tak, jak przewiduje plan.

Zadanie wykonane.

Zadanie 15: Frost Light

Odprawa: Suzan Holt i Lukyan Barsukow zostali schwytani przez ludzi Kutkina i przewiezieni do jego prywatnego uzdrowiska nieopodal Smoleńska. Barsukow podejrzany jest o posiadanie informacji o zdolnościach Vezirzade do produkowania broni nuklearnej. Twoim zadaniem będzie odbić zakładników.

John Clark: Złe wieści. W trakcie operacji syberyjskiej zabezpieczyliśmy dwa urządzenia, pozostałe dwa jednak zostały przetransportowane wcześniej na zachód. Sądzimy, że znalazły się w posiadaniu Kutkina, który będzie próbował przekazać je Vezirzade. Nie możemy dopuścić do tej wymiany. Bomba tej mocy, zdetonowana w dużym mieście, oznaczać będzie miliony ofiar.

Barsukow został zdradzony przez swoich ludzi. Kutkin od dawna zresztą czekał na sposobność zajęcie jego miejsca. Problem w tym, że na nasze nieszczęście z Barsukowem była dr Holt, kiedy weszli ludzie Kutkina. Musimy odbić zakładników, zanim bomby zmienią swego właściciela.

Musimy uwolnić Suzan Holt i Lukyana Barsukowa z dworku w uzdrowisku Kutkina. Zakładnicy przetrzymywani są w osobnych skrzydłach, nie znamy dokładnie miejsca, jednak najbardziej prawdopodobne zostały czytelnie oznaczone na mapie taktycznej. Pamiętaj, że gdy ludzie Kutkina zorientują się, że budynek jest atakowany, przeniosą zakładników w inne miejsce lub od razu ich wyeliminują.

Ludzie: Ding Chavez, Renee Raymond (Arctic 1 Medium).

Broń: HK MP5/10 SD (JHP)
Wyposażenie dodatkowe: Heartbeat sensor

Opis: Jak zauważyłeś, zrezygnowałem w tej misji z wielu teamów, fal ołowiu i wałów z trupów po obu stronach, ze szczególnym uwzględnieniem zwłok Barsukowa, który zwykle w takich przypadkach ma dużo mniej szczęścia niż dr Holt. Po bodajże trzeciej próbie wzięcia zakładników siłą, postanowiłem robić tak mało hałasu, jak to możliwe. Efekt - zakładnicy bezpieczni, strat własnych brak, straty przeciwnika - 8 osób (tak duża liczba tylko dlatego, że ariergarda grupy nie wiedzieć czemu zatrzymała się na moment w korytarzu i dała zauważyć dwóm tango wchodzącym po schodach).

Pierwszą rzeczą będzie usunięcie strażników na zewnątrz budynku - jeden stoi - jak poprzednio, pod arkadami, drugi w bramie. Mierzone, pojedyncze strzały (pociski JHP), wychylając z jamy, w której zaczynasz, jedynie głowę otworzą Ci drogę do dworku. Wróć do czekającej w punkcie Alpha drugiej części teamu, daj sygnał i biegnij do bramy. Do wewnątrz wejdź przez pierwsze drzwi po lewej, skręć w lewo i wbiegnij po schodach na pierwsze piętro. Tu zatrzymaj się i rozejrzyj z Heartbeat sensorem w ręku - powinieneś odczytać pozycję dwóch tango w pokoju po prawej od schodów. Dwóch kolejnych, tych którzy Ci aktualnie zagrażają może stać w otwartych drzwiach pokoju po lewej - zdejmij ich pojedynczymi strzałami, wychylając głowę za narożnik. Zaraz po tym, biegnij korytarzem, mijając pokój, w którym przetrzymywana jest dr Holt do punktu, w którym łączy się on z długim korytarzem prowadzącym na drugie skrzydło. Tu wychyl się ostrożnie - powinieneś w oddali dostrzec dwóch tango stojących na podwyższeniu w połowie korytarza. Wyeliminuj ich pojedynczymi mierzonymi strzałami i biegnij bez przeszkód (uważając zwłaszcza na schody na parter) do pokoju, w którym prawdopodobnie przetrzymywany jest Lukyan Barsukow. Tym razem wywiad się nie mylił - podbiegnij do niego i zmień tryb ROE na escort (o ile nie uwzględniłeś tego w planie).

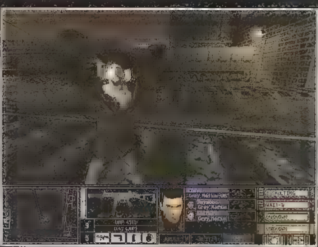
Wróć na korytarz i idź po swoich śladach do drugiego skrzydła. Jeśli zrobiłeś wszystko jak należy, nie powinieneś natknąć się na przeciwników po drodze. Wejdź do pomieszczenia, w którym przetrzymywana jest dr Holt - dołączy do Barsukowa. Następnie, już spokojnie, zejdź po schodach na parter, wyjdź z budynku i przemieść do punktu kończącego misję.

Zadanie wykonane.

Zadanie 16: Hero Claw

Miejsce: Rosja, Moskwa
Czas: 22.03.2002 23:30

Odprawa: Barsukow poinformował, że Kutkin planuje osobiście dostarczyć dwa pozostałe urządzenia ludziom Vezirzade na jednej z bocznic kolejowych w Moskwie. Twoim zadaniem będzie zaatakowanie ich i zapobieżenie przekazaniu towaru.



John Clark: Nie mamy wiele czasu. Urządzenia przenoszone są w dwu walizkach. Będziesz musiał jak najszybciej wyeliminować kurierów. Pamiętaj, że jeśli Kutkin zorientuje się w sytuacji, może postanowić zdetonować bomby na miejscu. A zastanów się, jaka może być wojskowa odpowiedź na fakt, że Moskwa nagle wyparowała, a nad nią unosi się grzyb atomowy. To może prowadzić do Trzeciej Wojny Światowej.

Susan Holt: Sądzę, że Kutkin się kończy. W pewien sposób nawet on wie, że jego dni są policzone. To czyni go niebezpiecznym, niemożliwe jest przewidzenie tego, co zrobi.

W momencie, gdy zostaniecie spostrzeżeni, przeciwnicy zaczną uciekać. Bądź pewien, że zabezpieczyłeś wszystkie drogi i eliminuj wszystkich ludzi i zatrzymuj wszystkie pojazdy, jakie będą próbować opuścić teren misji - tylko w ten sposób możesz być pewien, że bomby nie wymkną się nam z rąk.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Renee Raymond, Kazimiera Rakużanka (Grey Medium)
Team Czerwony: Santiago Arnavista, Jorg Walther (Gray Medium)
Team Zielony: Jamal Murad, Daniel Bogart (Gray Medium)

Broń: HK USP45 SD
Wyposażenie dodatkowe: Frag Granades (Ding Chavez - dodatkowo Heartbeat Sensor)

Opis: Zadanie w Moskwie jest podobne do tego, które wykonałeś w zamierzchłej przeszłości w dokach Sankt Petersburga. Tu jest jednak trochę trudniej. Problem stanowi zwłaszcza fakt, że parking z samochodami jest raczej trudno dostępny, bo osłonięty od miejsca startu budynkiem, w którym odbywa się wymiana, tango, zamiast walczyć do końca podają tyły przy pierwszym hałasie i wreszcie ich odwrót osłaniany jest przez żołnierzy, wyposażonych w sprzęt, z którym się zżyli - Kałasznikowy. Problem również w tym, że plan zakłada, że będziesz w stanie przez parę chwil zabezpieczać samodzielnie parking, wyeliminowawszy wcześniej strażników i większość samochodów.

Operację podzieliłem na dwa etapy - oczyszczenie terenu i podejście na pozycje do ostatecznego ataku i - naturalnie - sam atak. Pierwszą fazę operacji obsługują dwa teamy - Niebieski i Czerwony - Zielony oczekuje na sygnał Bravo, nie kłopocząc się tango móc przemieścić się na swoją pozycję wejściową. W miejscu, w którym zaczynasz, ustal go-code Alpha dla wszystkich teamów - to pozwoli Ci rozpocząć akcję kiedy Ty o tym zdecydujesz. Wszystkie teamy powinny pozostawać w trybie recon - tak by nie angażować się w walkę ze zbyt odległymi tango. Po sygnale Alpha teamy zaczynają swą drogę do punktów Bravo - dla Zielonego znajdować się on będzie przy wyjściu z tunelu, w którym rozpocząłeś akcję. Pozostałe teamy przemieszczą się w tym czasie, korzystając z osłony wagonów znajdujących się pobliżu pod wieżę dróżnika - uważaj, wybiegając spomiędzy wagonów, teamy powinny wrócić do trybu assault. Wyeliminuj tango stojącego pod wieżą i biegnąc w stronę budynku, w którym odbywa się wymiana, usuń trzech dalszych - nie powinno to być trudne - pięć osób powinno poradzić sobie z tym bez problemu. Kiedy pole opustoszeje, biegnij w stronę punktu, w którym ustalony został go-code Charlie przed bramką prowadzącą na teren budynku, w którym kwitnie obecnie handel. W tym też czasie daj sygnał Bravo dla Zielonego, który przemieści się prawą stroną podwórca do tylnych drzwi do budynku. Kiedy tam dotrze, a nie rozlegną się odgłosy piszczących opon - możesz przystępować do fazy drugiej operacji.

Zalecam kontrolowanie teamu Niebieskiego - to on ma najważniejszą część zadania do wykonania. Niebieski na znak Charlie wybiega zza narożnika budynku (wcześniej możesz, wychylając się odrobinę zza muru rzucić granat w samochody), eliminuje strażników i dotarłszy do punktu Delta (z rozkazem defend) obok samochodów zabezpiecza parking, dopasowując się do sytuacji, czyli strzelając w każdego tango, który pojawi się na placu. Czerwony w tym samym czasie zabezpiecza tyły, ustawiwszy się z tyłu drzwi, które mijał Niebieski w drodze na parking - punkt Delta Czerwonego z rozkazem cover wymierzonym w drzwi. Z nich po chwili zaczną wybiegać uciekający tango, które Czerwony zasypie pociskami. Wreszcie - Zielony wbiegnie do wnętrza budynku i w trybie poruszania się normal wyeliminuje uciekających ilu zdoła, po czym przemieści się, przez prawe drzwi budynku, na parking, zabezpieczając go.

Zdarzyć się może, że mimo tego, że żaden z samochodów nie zdołał nawet drgnąć, komputer nie zamierza zaliczyć misji. Wtedy będziesz niestety zmuszony, korzystając w Dinga Chaveza, wyposażonego przemyślnie w Heartbeat sensor - wyeliminować pozostałych tango. Polecam przy tym dokładne przyjrzenie się bramom wyjazdowym z podwórka - zdarzyło mi się bowiem, że jeden z tango zabłądził w tamte okolice i spanikował. Kula miłosiernie wyzwoliła go z tego stanu zagubienia.

Zadanie wykonane.

Zadanie 17: Ebony Horse

Miejsce: Azerbejdżan, twierdza Vezirzade

Odprawa: W trakcie przesłuchania jeden z pochwyconych ludzi Vezirzade ujawnił lokalizację ich głównej bazy operacyjnej. Twoim zadaniem będzie zaatakowanie twierdzy, wyeliminowanie terrorystów, pochwycenie Vezirzade, co położy kres jego praktykom terrorystycznym.

John Clark: Dobra robota tam, w Moskwie. Zabezpieczyliśmy obydwie bomby, obydwie zostały już rozbrojone. Ich moc sięgała 100 Kiloton - wystarcza to, by zrównać z ziemią miasto.

Rząd azerski zorientował się wreszcie w sytuacji i oficjalnie umył ręce w sprawie Vezirzade. Mamy przepustkę, by dostać się tam i wyeliminować Vezirzade. Jego twierdza to 400-letnia forteca perska Nadar w górach nad brzegiem Morza Kaspijskiego, niedaleko Baku. Jej strażnicy są świetnie wyszkoleni, dobrze uzbrojeni i fanatycznie lojalni - nie poddadzą się bez walki. Mamy rozkaz pochwycić Vezirzade żywcem, jednak szczerze wątpię, czy pozwoli on na to.

Vezirzade wykonał parę modyfikacji perskiej fortecy. Jego prywatne kwatery mieszczą się w bunkrze wyciętym głęboko w skale za starymi umocnieniami. Prawdopodobnie właśnie tam się kryje. Bądź ostrożny - jego strażnicy to fanatycy - możesz więc spodziewać się walki do ostatniego naboju.

Ludzie: Team Niebieski: Ding Chavez, Renee Raymond (ew. Jamal Murad) (Desert Medium)
Team Czerwony: Kazimiera Rakużanka, Santiago Arnavista (ew. Jorg Walther) (Desert Medium)

Broń: HK USP-45 SD, .357
Wyposażenie dodatkowe: Frag Granades, Heartbeat Sensor

Opis: Zadanie, które nie ukrywam - należy do moich ulubionych. Lubię je do tego stopnia, że postawiłem sobie za punkt honoru ukończenie go jedną osobą, Polką, i po paru próbach - dokonałem tego! Zadanie, które daje komfort psychiczny - tu nie musisz obawiać się, że usłyszysz wystrzał i przeczytasz pojawiający się w tym samym momencie komunikat, że powinieneś zacząć od nowa. Tu jesteś tylko Ty, przeciwnicy i Vezirzade, który na szczęście nie będzie błagał o litość i skończy, jak na bohatera negatywnego przystało z kulą w głowie.

Zadanie najbezpieczniej jest wykonać, korzystając z dwu teamów. Plan, który mają zrealizować to zmodyfikowany w niewielkim stopniu plan proponowany przez dowództwo - zmieniłem jedynie na wygodniejszy przebieg pierwszych waypointów Niebieskiego (do wejścia awaryjnego) i skasowałem wszystkie waypointy dublujące drogę Czerwonego - nie jestem przyzwyczajony do utraty ludzi w trakcie zadania i zakładam, że poradzą sobie oni z wyznaczonym im zadaniem. Ostatnią rzecz, którą zmieniłem to przesunięcie go-code Alpha Niebieskiego w głąb korytarza - tak, by nie wyszli wprost pod lufy strażników.

Do twierdzy wiodą dwa wejścia: oficjalne, główne i dobrze kryte przez strażników (w tym snajperów w strzelnicach powyżej) i boczne, awaryjne, nie tak reprezentacyjne i znacznie słabiej chronione. Wybór jest oczywisty, kierując wiodącym Niebieskim, przejdź obok bramy tak, by nie narazić żadnego ze swoich ludzi na postrzał i schodź ścieżką w dół, w kierunku pieczary w ścianie. Wejdź w nią, pokonaj dwa stopnie (musisz się na nie wspiąć) i ostrożnie, trzymając w dłoni Heartbeat sensor podejdź do kraty. Stąd możesz popróbować polowania na strażników, którzy stoją na prawo od wyjścia. Jeśli któryś z nich ucieknie - nie przejmuj się - poczeka na Ciebie. Po zakończonym polowaniu zmień na Czerwony, który dotąd krył bramę. Przejdź nim drogę, którą wcześniej zrobił Niebieski i podejdź do kraty. Wyłam zamek i zeskocz z kadzi w jakiej się znalazłeś. Pamiętaj, że czeka na Ciebie komitet powitalny. Każdy nowy korytarz czy salę lustruj najpierw Heartbeat sensorem - później wychylaj się szybko i wreszcie ostrożnie wchodź do niej. Przejdź przez parę pustych sal do pomieszczenia, w którym masz rozplanowane go-cody Bravo - tej z parą drzwi na wewnętrzny dziedziniec i schodami wiodącymi na górę. Tu uważaj - u góry stoi dwóch tango - możesz ich zdjąć, korzystając ze szpar w barierce - powinno Ci się to udać - śmierć jednego z nich bowiem wprawdzie alarmuje tego drugiego, ale nie jest on w stanie Cię namierzyć, zanim nie poślesz go w niebyt.

Przejdź wskazaną drogą, posiłkując się w razie potrzeby granatami do miejsca, w którym zaczną się osobiste kwatery Vezirzade. Pamiętaj, że nie będziesz mieć właściwego obrazu na ekranie Heartbeat sensora, gdyż znajduje się on o pół poziomu wyżej. Ostrożnie zajrzyj do środka i wyeliminuj obydwu tango, którzy się w nim znajdują. Wejdź do środka i ponownie przeskanuj okolicę - Vezirzade może być w następnym pokoju bądź salach komputerowych powyżej. Jeśli zdecydował się ukryć w sali powyżej, nie próbuj się wychylać i strzelać - prawdopodobnie skończysz z kulą jego pistoletu w czaszce. Zamiast tego wrzuć do środka sali (odbijając go od ściany) granat - ten albo zabije Vezirzade, albo zmusi go do panicznej ucieczki z pokoju na korytarz, co pozwoli Ci zdjąć go pojedynczym strzałem. Uważaj też przed wejściem w ten korytarz - po jego przeciwnej stronie oczekiwać może dwóch innych tango.

Powróciwszy do sali, gdzie masz wyznaczone go-code Bravo dla obydwu teamów, nakaż Niebieskiemu dołączyć do Czerwonego (bez zwiedzania góry), przełącz nań i przeskanowawszy otoczenie budynku, otwórz drzwi po lewej stronie sali i dziedzińca wewnętrznego. Powoli i bardzo ostrożnie przesuwaj się wzdłuż ściany, wychylając głowę i starając lokalizować i eliminować terrorystów na murach i dziedzińcu, zanim oni to zrobią. Są dość daleko, więc nie powinieneś zostać trafiony. Jeśli jednak zostaniesz namierzony, daj znak Bravo i pozwól, by wybiegający z środkowych drzwi Czerwony zajął się większością pozostałych. Samemu dołącz do atakujących i przedostań się do systemu korytarzy i sal wydrążonych w murze. Tu zalecam pozostawienie Czerwonego w miejscu - przy odrobinie cierpliwości, umiejętnego korzystania z Heartbeat sensora i celnego oka powinieneś być w stanie wykończyć żyjących strażników samodzielnie. Nie zapominaj o umiejętności wychylania się za narożniki i granatach, które pomogą Ci w sytuacjach, gdy w sali znajdować się będzie więcej niż jeden przeciwnik.

Zadanie wykonane.

Zadanie 18: Zero Gambit

Miejsce: Ukraina, elektrownia nuklearna w Czerkasku
Czas: 27.03.2002 02:00

Odprawa: Maxim Kutkin wraz z grupą swych najbardziej lojalnych ludzi opanował elektrownię nuklearną w Czerkasku na Ukrainie. Grożą wyłączaniem systemu chłodzenia reaktora, co doprowadzi do jego przegrzania. Twoim zadaniem będzie opanowanie elektrowni i zapobieżenie wypadkowi.

John Clark: Kutkin nie zginął w Moskwie, tak jak przypuszczaliśmy. Ciało, które dotąd traktowane było jako jego okazało się należeć do jednego z poruczników. Obecnie, przez ostatnie dwanaście godzin, jakie upłynęły od momentu opanowania elektrowni, wysyła on nonsensowne żądania. Jest albo szalony, albo zamierza odejść z hukiem.

Jeśli nie uda się zapobiec groźbie, będziemy musieli stawić czoła katastrofie podobnej do tej spod Czarnobyla. Dziesiątki tysięcy kilometrów kwadratowych skażonej ziemi... Przyciski wyłączników systemu chłodzenia mogą zostać wciśnięte w każdym z pokoi kontrolnych oddzielnie - będziesz więc potrzebować niemal równoczesnego wyeliminowania obsługujących ich ludzi.

Obie sale, w których można wyłączyć system chłodzenia oznaczono czytelnie na mapie. Ludzie Kutkina zostali wyposażeni w radia i kontaktują się ze sobą w regularnych odstępach czasowych, więc niezbędne jest precyzyjne zaplanowanie ataku. Paru pracowników elektrowni pozostało w niej - uważaj na nich - nie chcemy ich krwi na rękach. Pamiętaj również, że pole elektrodynamiczne emitowane przez większość pracujących tu maszyn będzie zakłócać działanie Heartbeat sensorów.

Luźne wskazówki: Czemu luźne wskazówki, a nie kompletna solucja? Po prostu - zabrakło mi czasu na sprawdzenie skuteczności takowej. Nie chciałem zaś pisać czegoś, co mogłoby się nie sprawdzać.

Zadanie jest niezwykle trudne. Problem w nim leży nie tylko w tym, że niezbędny jest równoczesny atak na obydwa punkty, w których możliwe jest wyłącznie procesu chłodzenia rdzenia reaktora, ale również, że strażnicy są wywoływani przez radio co dwie i pół minuty. Jeśli któryś z nich nie odpowie - bo przykładowo przeniósł się do wieczności - misja kończy się niepowodzeniem. Dobrą wiadomością może być to, że to Kutkin trzyma pieczę nad radiem - jeśli zdołasz go usunąć zanim dojdzie do fatalnego w skutkach sprawdzania - możesz odetchnąć z ulgą - pozostanie Ci jedynie, zapobieżenie rozpoczęciu procesu prowadzącego do skażenia ogromnych części globu, usunięcie 27-miu terrorystów i - powrót do domu.

Jak to zrobić? Przedostać się w możliwie niezauważony sposób do punktu, w którym będziesz widzieć Kutkina z radiem (punkt oznaczony na mapie jako 22 Niebieskiego) i snajperski strzał oraz przeprowadzenie podobnej operacji w obydwu salach kontroli chłodziwa reaktora, tym razem z tango trzymającymi palce na przyciskach deaktywatora systemu chłodzenia. Zalecam tu wykorzystanie trzech teamów - dwóch dwuosobowych złożonych ze snajpera i jego osłony - assault operative i trzyosobowego, oczekującego przez pierwszą część zadania w ciszy na pozycji startowej i wykorzystanej po zaliczeniu dwóch poprzednich celów, wyczyszczenie budynku z terrorystów. Ekwipunek, jaki powinni oni wziąć ze sobą to z całą pewnością Heartbeat Sensor i Frag Granades. Broń dla snajperów - dowolna - może być Walter, dla assault - dowolna w przypadku trzeciego teamu (wskazana z tłumieniem, np. HK USP 45) i najcichsza z możliwych - HK MP5 SD. Ludzie to Kure Galagos i Homer Johnston oraz ich pary Renee Raymond i - jakżeby inaczej - Ding Chavez (druga z par winna zająć się podejściem Kutkina, jest lepsza, jeśli idzie o stealth). Pozostali - to już Wasz wybór.

Powodzenia!

John "Gemini" Doe

producent: 3DO
platforma: PC

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

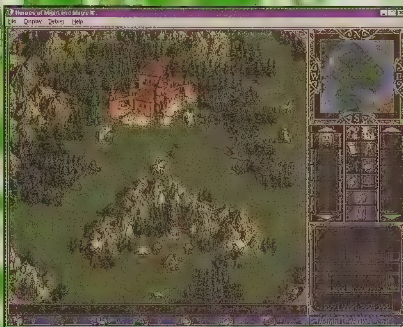
Od dawna wiadomo, że dobre gry (albo przynajmniej dobrze się sprzedające), w szybkim czasie mają swoją kontynuację. Zanim jednak producent wypuści na rynek swój nowy produkt, oznaczony cyferką o jeden większą od jego poprzednika, często decyduje się na wydanie specjalnego pakietu misji. Mogliśmy być pewni, iż w ten sam sposób postąpi firma 3DO, bowiem przyzwyczaiła nas ona do podobnych praktyk (np. wydając dodatki do Heroes of Might and Magic 2). Właśnie nadszedł ten moment, pora bliżej się przyjrzeć Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade!

Stare, nowe, czyli co się zmieniło...

Do podobnych dodatków podchodzę z pewną nieufnością. Zazwyczaj nie wnoszą one niczego odkrywczego, są znakomitym sposobem, w jaki producent wyciąga od nas ciężko zarobione pieniążki, sprzedając nam stary produkt w nowym pudełku. Po dłuższej zabawie z grą musiałem z zadowoleniem stwierdzić, iż Armageddon's Blade jest wyjątkiem od tej reguły. Oczywiście, gra wymaga pełnej wersji Heroes of Might and Magic 3 (bez różnicy - może być to wersja angielska lub polskojęzyczna), nie wprowadza jakieś rewolucji w samej rozgrywce (i bardzo dobrze, znakomitych gier nie można zbytnio zmieniać). Jednak wprowadzono kilka ulepszeń, które spowodowały, że gra stała się bardziej rozbudowana i złożona. Najważniejszą zmianą jest dodanie nowej strony konfliktów - zamku żywiołaków - Conflux. Tak jak inne, posiada on swój specyficzny klimat, jednostki i bohaterów. Kolejną sprawą, jaką przyjąłem z zadowoleniem, jest to, iż powróciło kilka jednostek znanych z części drugiej Heroes of Might and Magic, a pominiętych w części trzeciej. Tak więc znowu będziemy mogli toczyć walki z Mumiami, Złodziejami, Halflingami, Normandami, Trolami, a także rekrutować Pxoenixy (jednostka siódmego poziomu w zamku Conflux). Dodatkowo pojawiły się 4 nowe rodzaje smoków (w tym legendarne Azure Dragons) i dwa rodzaje jednostek (Sharpshooters, Enchanters), które rekrutować będą mogli określeni Herosi (Gelu i Dracon). To są najważniejsze zmiany w sposobie rozgrywki. Przyjdzie nam ukończyć 6 bardzo trudnych kampanii - co ciekawe o wiele dłuższych niż te z podstawowego Heroes 3. Bardzo miło mnie to zaskoczyło, jeszcze nigdy nie spotkałem się z czymś takim, że dodatek jest kilkakrotnie dłuższy niż podstawowa gra! Należą się spore brawa panom z 3DO, że nie poszli na łatwiznę. Prócz tego otrzymaliśmy 35 pojedynczych scenariuszy, z czego 10 do gry multiplayer. No i na koniec wiadomość, która z pewnością ucieszy wszystkich maniaków tej gry - powrócił generator map losowych, tak więc w ciągu kilku minut można sobie stworzyć własny, niepowtarzalny scenariusz. Nie ma szans na nudę! Uf, naprawdę sporo nowości, jak na pakiet dodatkowych misji. Praktycznie to producent mógłby zmienić troszeczkę system sterowania (ot tak dla niepoznaki) i sprzedawać Armageddon's Blade jako Heroes of Might and Magic 4 (no może troszkę przesadzam)! Tak czy inaczej, przed nami stoi spore wyzwanie - ukończenie tej gry będzie wymagało sporo czasu i nieprzeciętnych umiejętności.

Widok z pola bitwy

Armageddon's Blade z założenia (jako dodatek) przeznaczony jest dla osób obeznanych z tematem Herosów, grających (a właściwie dużo grających) w część 3. Poziom trudności kampanii jest naprawdę wysoki, o wiele wyższy niż poprzednio, tak więc wszyscy początkujący mogą mieć spore problemy (tu nie ma czasu na spokojne zapoznanie się z mechaniką gry - od razu jesteśmy rzuceni na głębokie wody, w sam środek piekła). Ja również zakładam, iż każdy z was posiada pewne doświadczenie z Heroes 3, pominę więc podstawowe wskazówki i taktyki, od razu przejdę do tego, co jest nowe. Wszystkim polecam poradnik do Heroes of Might and Magic 3 z czerwcowego numeru CD-Action (dostępny w archiwaliach), znacznie poszerzy on waszą wiedzę na temat Herosów, nauczy kilku sztuczek i strategii, które równie dobrze można zastosować w Armageddon's Blade. Sama gra jest piekielnie trudna. Każda misja niesie z sobą duże wyzwanie, możecie być pewni, nie ukończycie jej w godzinę, na to potrzeba sporo wolnego czasu. Można jednak zaobserwować pewien schemat, według którego toczy się rozgrywka. Praktycznie zawsze taki sam pozostaje początek - startujmy ze słabo rozbudowanym zamkiem (lub zamkami), z jednym lub kilkoma słabymi Herosami. To jak rozegramy pierwsze fragmenty gry, będzie miało decydujący wpływ na to, czy pomyślnie ukończymy całą misję. Po pierwsze, należy właściwie rozbudowywać zamek. Prawie zawsze trzymam się schematu. W pierwszym tygodniu należy dążyć do jak najszybszego wybudowania Capitol. Radzę w kolejności budować: Tavern, Town Hall, Mage guild, Marketplace, Blacksmith, City Hall, Fort, Citadel, Castle, Capitol. Zwykle Tawern, Town Hall i Fort są wybudowane już na starcie, tak więc teoretycznie pozostałe budynki można postawić w 7 dni. W drugim tygodniu należy skupić się na budynkach, w których możemy rekrutować jednostki. W trzecim ulepszamy budynki wybudowane w tygodniu drugim, i na koniec, zajmujemy się stawianiem pozostałych budynków (np. rozbudową Gildii Magii). Chciałbym zwrócić jeszcze uwagę na fakt, iż budynki, w których możemy rekrutować jednostki 7 poziomu, są niezwykle kosztowne, budujemy je tylko wtedy, gdy mamy naprawdę spore zaplecze finansowe (inne zamki, kopalnie złota itd.). To chyba optymalny system rozwoju naszych miast. Oczywiście w ściśle określonych sytuacjach kolejność budowy musi ulec zmianie, ale standardowo należy się go trzymać. Zabezpieczy to nas przed popadnięciem w ekonomiczne tarapaty, zapewni w miarę regularny dopływ sporej ilości złota. Kolejną ważną sprawą, o jaką musimy zadbać na starcie gry, to olbrzymia dynamika naszej rozgrywki. Bierność na początku oznacza klęskę na koniec. Jak najszybciej wysyłamy naszych Bohaterów do walki, zajmujemy kopalnie, zbieramy surowce. Każda tura się liczy. Im szybciej opanujemy okolicę, tym szybciej zbierzemy silną armię, zdolną pokonać wroga. Szczególnie tej zasady warto przestrzegać. Kolejną sprawą jest to, aby od początku maksymalnie rozwijać jednego z Bohaterów (lub kilku, jeśli wymaga tego scenariusz). To on używa wszystkich zdobytych artefaktów, to on prowadzi najsilniejsze armie i walczy z najgroźniejszymi potworami. W krótkim czasie musi zdobyć jak najwięcej punktów doświadczenia, awansować na jak najwyższy poziom. Albowiem to on poprowadzi naszą armię na wroga, od siły pojedynczego bohatera zazwyczaj zależy los całej bitwy. Niejednokrotnie pokonamy o wiele liczniejsze siły przeciwnika, tylko dzięki temu, iż nasz Heroś jest znakomicie wyszkolony. Co więcej, nasi podstawowi bohaterowie, będą towarzyszyli nam w przyszłych misjach, tak więc, jeśli w misji pierwszej wytrenujemy ich na prawdziwych twardzieli, to w misji drugiej będzie nam już znacznie łatwiej prowadzić rozgrywkę. Na zakończenie jeszcze jedna rada - w każdej kampanii cierpimy na znaczne braki złota, że to punktów doświadczenia nasi bohaterowie mogą zdobyć bez liku (są ponakładane na nich różne ograniczenia - nie rozwijają się powyżej określonego poziomu). Przy odnalezieniu skarbów, należy prawie zawsze wybierać złoto, doświadczenie i tak zdobędziemy dzięki walce. Koniec suchej teorii, zabieramy się za praktykę - bijcie dzwony, zaczynamy rozgrywkę!



Kampania 1 - Armageddon's Blade

Misja 1 - Catherine's Charge

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Trudna
Bonus- Najlepiej wybrać 20 Archerów.

Zaczynamy z trzema Herosami i trzema dość rozbudowanymi zamkami. W kolejnych turach należy kontynuować rozbudowę według podanego wcześniej schematu, (czyli najpierw skupiamy się na postawieniu budynków zapewniających nam złoto (takich jak City Hall, Capitol itd), później budujemy budowle, w których możemy zatrudniać wszelkiego rodzaju jednostki). Każdym z naszych bohaterów wracamy do zamku. Zatrudniamy wszystkie dostępne jednostki (o ile pozwoli na to nasz budżet), a także kupujemy (jeśli nasi bohaterowie nie posiadają) księgi czarów. Wszystkie dostępne jednostki dołączamy



do grupy danego bohatera, zamki pozostawiamy chwilowo bez obrońców. Udało się nam stworzyć stosunkowo silną armię - dzięki temu będziemy mogli w szybki i bezstresowy sposób przeszukać najbliższy obszar. Na początek, wszystkich naszych bohaterów kierujemy na zachód. Zbieramy surowce, złoto (którego, co ważne, nie zamieniamy na doświadczenie - i tak w tej misji nasi bohaterowie zdobędą bardzo dużo punktów doświadczenia), a także odwiedzamy wszystkie możliwe miejsca, w których możemy podnieść współczynniki naszego Herosa. Szczególną uwagę należy zwrócić na rozwój Catherine, albowiem przejdzie ona wraz z nami do kolejnej misji, i w związku z tym należy doprowadzić ją do możliwie najwyższego poziomu (maksymalnie 18 - będziemy mieli ułatwione zadanie w przyszłych potyczkach). Nie możemy dopuścić do śmierci Catherine - wtedy automatycznie przegramy! Bez strachu podejmujemy walkę z wszystkimi przeciwnikami, pilnującymi kopalni, skarbów itd. (no, chwilowo możemy odpuścić walkę z Lots of Efreet, są oni dość silni, pokonamy ich w przyszłym tygodniu, gdy wzmocnimy nasze armie). Zdobędziemy w ten sposób sporo punktów doświadczenia. W ciągu tygodnia powinniśmy zbadać cały teren na zachód od naszych zamków i zająć wszystkie kopalnie. W końcówce tygodnia, na północy, w pobliżu naszego zamku, może pojawić się wrogi Heros. Czekamy do końca tygodnia, wzmacniamy nasze oddziały i jeśli czujemy się na siłach, to atakujemy! Jeśli jednak przeciwnik okaże się dość silny, to o wiele lepszym sposobem jest bronienie się w naszym zamku (można łatwo sprawdzić siłę wroga - jeśli wyraźnie kieruje się w stronę naszego zamku, wtedy możemy być pewni, iż jest on dość silny i na 100% nas zaatakuje. Natomiast, jeśli nie ma zamiaru nas atakować i tylko kręci się w pobliżu, to oznacza, że jest od nas słabszy i się nas obawia. Wtedy to my atakujemy!). Na początku nowego tygodnia kierujemy wszystkich naszych bohaterów do zamków. Rekrutujemy wszystkie możliwe jednostki i wyruszamy na wschód. Pomału będziemy zbliżali się do terytorium wroga. Na północnym-wschodzie i południowym-wschodzie znajdują się dwa neutralne zamki. Powinniśmy je zdobyć (są słabo chronione). Stawiamy w nich tylko budowle, dzięki którym dostajemy co tydzień złoto. Budowę innych sobie odpuszczamy! Po prostu szkoda na to złota, którego w tej misji zawsze będzie nam brakować. Lepiej skupić się na rozbudowie naszych początkowych zamków (np. wybudować Portal of Glory). W ten sam sposób należy postępować w innych misjach, jeśli zajmujemy zamek, w którym możemy zatrudniać jednostki inne od tych, jakie stanowią trzon naszej armii, to wtedy ten zamek traktujemy tylko jako dostarczyciela złota i pomijamy jego rozbudowę (są dwa wyjątki - mamy bardzo, bardzo dużo złota i surowca lub zamek znajduje się w środku terytorium wroga - wtedy stawiamy budynki, które będą pomocne w jego obronie (np. dodatkowe wieże strzelnicze, budynki zwiększające morale itd). W centrum mapy znajdują się dwa kolejne zamki, które szybko zdobywamy. Jednak te rozbudowujemy w sposób tradycyjny (albowiem możemy w nich rekrutować nasze rodzime jednostki). Wciąż posuwamy się na wschód. Powinniśmy dojść do granicy. Chwilowo jej nie przekraczamy, skupmy się raczej na dokładnym poznaniu i opanowaniu terytoriów po naszej stronie. Gdy rozpocznie się trzeci tydzień, w trzech naszych zamkach (w tych, z którymi zaczynaliśmy) zatrudniamy nowych Herosów. Rekrutujemy wszystkie możliwe jednostki. Nimi również wyruszamy na wschód - ich zadaniem będzie przekazanie jednostek naszym najsilniejszym Bohaterom (tzw. strategia sztafety). Dodatkowo dzielimy wszystkie nasze jednostki tak, aby dowodziło nimi tylko dwoje Herosów (jednym z nich powinna być Catherine - w ten sposób zdobędzie spore doświadczenie). Pozostałych Bohaterów, odsyłamy do naszych zamków (w przyszłości będą mogli sprowadzić na linię frontu kolejne posiłki). Dopiero teraz, gdy już wzmocniliśmy naszą armię, możemy wejść na terytorium wroga. Mamy do zdobycia trzy zamki - jeden na północnym-wschodzie, drugi na południowym-wschodzie i trzeci na wschodzie. Przeprowadzamy zmasowany (łączony) atak na ten wschodni (ponieważ znajduje się w centrum). Gdy go zdobędziemy, rozdzielamy nasze siły - jeden z bohaterów udaje się na północ, drugi na południe. W niedługim czasie powinniśmy zająć pozostałe zamki. Wykańczamy wrogich Herosów, którzy kręcą się gdzieś po mapie. W razie jakichkolwiek problemów sprowadzamy posiłki z naszych zamków.

Misja 2 - Shadows of Forest

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Łatwa.
Bonus - Najlepiej wybrać 15 Grand Elves.

Rozgrywkę zaczynamy otoczeni przez jednostki łuczników! Nie bójcie się, to nasi sprzymierzeńcy, i zamiast z nami walczyć, zasilą nasze szeregi. Wchodzimy do zamku. Szkolimy wszystkie nasze elfy do Sharpshooters, a za resztę złota rekrutujemy kolejne elfy. W początkowym okresie tej misji naszą największą zmorą będzie olbrzymi brak złota! Musimy postarać się o jak najszybsze wybudowanie City Hall. Ogólnie mamy ograniczone możliwości rozbudowy naszego zamku, może to i dobrze, albowiem na pełną rozbudowę i tak nie starczyłoby nam na funduszy. W ciągu pierwszego tygodnia opanowujemy wszystkie kopalnie, w pobliżu naszego zamku, zbieramy złoto i surowce. Na początku drugiego tygodnia, zatrudniamy nowego Herosa (albo jeśli pozwalają nam nasze fundusze, to nawet i dwóch). Jego zadaniem będzie regularne odwiedzanie miejsc, w których można zatrudniać jednostki (w szczególności elfy). W ten sposób będziemy mogli uzbierać całkiem silną armię. Do jego zadań należała będzie również obrona zamku przed ewentualnym napastnikiem. W tym czasie wyruszamy Gelu na zachód. Odwiedzamy kolejne miejsca, walczymy z przeciwnikami, zajmujemy kopalnie zbieramy złoto itd. Na północnym-zachodzie znajduje się neutralny zamek - zdobycie go jest wręcz banalne. W ten sposób zapewnimy sobie kolejny stały dopływ złota. Oczywiście go nie rozbudowujemy. Koniecznie zatrudniamy kolejnego Bohatera - dystanse, jakie należy przebywać w celu zatrudniania nowych jednostek, robią się coraz większe. Wciąż udajemy się Gelu na zachód. Równocześnie musimy bardzo uważać na ataki wroga na nasz główny zamek - nawet na chwilę nie możemy pozostawić go bez obrońców. Wszystkie rezerwy złota wykorzystujemy na rekrutowanie jednostek, które umieszczamy w naszym głównym zamku. W niedługim czasie Gelu powinien dotrzeć do naszego rodzimego zamku na zachodzie. Jego odbicie nie powinno przysporzyć większych kłopotów. Czas przygotować się do zdecydowanej ofensywy. Werbujemy przynajmniej 100 Elfów i Łuczników. Trenujemy ich na Sharpshooterów (to może uczynić tylko nasz podstawowy Heros - Gelu). Kiedy będzie dowodził armią złożoną z przynajmniej 200 jednostek Sharpshooterów, dzielimy je na np. 6 grup po 33 i ruszamy na południowy-wschód. Z taką armią jesteśmy wręcz niepokonani! W większości starć nie pozwolimy wykonać przeciwnikowi nawet jednego ruchu! Wróg będzie musiał paść na kolana pod miażdżącą siłą naszych strzał. Po kolei zajmujemy wszystkie wrogie zamki na południu. Dodatkowo możemy uderzyć drugą naszą armią - od strony naszego głównego zamku (jeśli chcemy się na to zdecydować, to musi być ona dość silna, prowadzona przez silnego Herosa). Cała walka nie będzie trudna, lecz dość długotrwała. Należy powoli zajmować zamek po zamku i wycinać w pień wrogie jednostki.

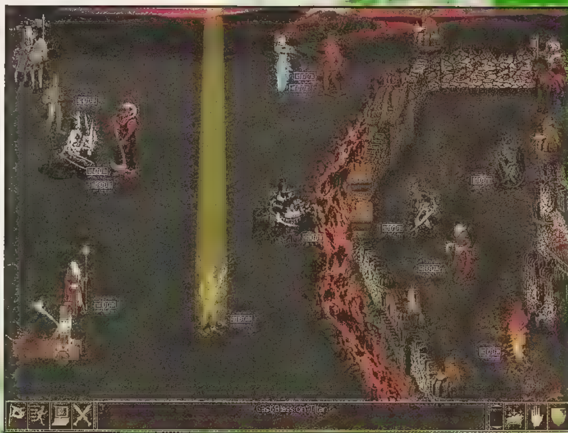
Misja 3 - Seeking Armageddon

Cel - Zdobyć artefakty: Sword of Hellfire, Breastplate of Brimstone, Shield of the Damned.
Poziom trudności - Bardzo Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać Equestrian's Gloves.





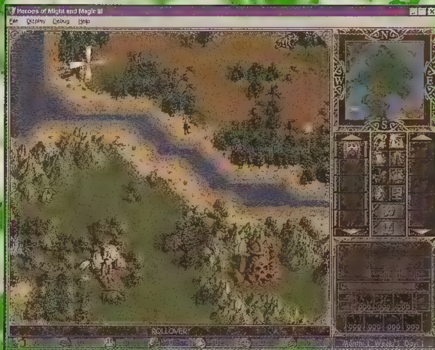
Chwilowo zmieniamy stronę konfliktu. Przyjdzie nam dowodzić siłami ciemności. Ma to całkiem spore plusy, albowiem będziemy mogli poznać dokładnie jednostki i miasta naszego potencjalnego wroga. No, ale dość już gadania, czas wziąć się do pracy. Tradycyjnie rozpoczynamy od opanowania kopalń i terenów znajdujących się dookoła naszych zamków. Na starcie dysponujemy dość silnymi armiami, tak więc walka ze strażnikami nie będzie trudna. W ciągu tygodnia powinniśmy opanować cały obszar. Uwaga!! Na zachodzie, w pobliżu naszego zamku Havocpeak, czai się dość silny wrogi Heros. Należy uważać i nie posuwać się zbyt daleko w tamtą stronę. Chwilowo jest on od nas o wiele potężniejszy i zgniecie nas jak robaka! Równolegle rozbudowujemy nasze zamki - potrwa to trochę czasu. Na zachód od zamku Blackpool znajdują się dwa namioty - różowy i biały, oczywiście jak najszybciej je odwiedzamy (dzięki temu będziemy mogli przejść przez różową i białą strażnicę). Kolejny, zielony namiot znajduje się na zachód od zamku Mourningdale. Spokojnie kontynuujemy rozbudowę zamków, w tym czasie staramy się odwiedzić naszymi Herosami wszystkie miejsca, w których można podnieść współczynniki. Dopiero, gdy nasze zamki będą już prawie gotowe (możemy odpuścić sobie budowę Forsaken Place, i tak nie będzie nas stać na rekrutację Diabłów), przystępujemy do ofensywy. Grupujemy nasze oddziały, przydzielamy dowództwo nad nimi naszemu najsilniejszemu Bohaterowi. Naszą wyprawę rozpoczynamy z północy, z okolic zamku Mourningdale. Szybko posuwamy się na zachód. W niedługim czasie powinniśmy dotrzeć do pierwszego z zamków przeciwnika. Nie mam przymusu go atakować! W tej misji wystarczy, że zdobędziemy artefakty. Jeśli jednak zamek jest słabo broniony, to atakujemy - zyskamy w ten sposób stałe źródło złota. Poza tym przeciwnik pozostawiony sam sobie, może nam trochę popsuć plany. Podsumowując, jeśli zdobycie zamku nie spowoduje w naszej armii większych strat, to jak najszybciej atakujemy, jeśli jednak zwycięstwo będzie nas dużo kosztować, znacznie przerzedzi nasze szeregi, to lepiej sobie walkę odpuścić. Wciąż poruszamy się na zachód. W północno-zachodnim rogu mapy znajduje się kolejny zamek wroga, a w jego pobliżu mała strażnica. Jeśli wcześniej odwiedziliśmy odpowiednie namioty, to będziemy mogli ją przekroczyć i zabrać pierwszy z artefaktów - Sword of Hellfire. W tym samym czasie rozpoczynamy przygotowania do wystawienia drugiej silnej armii. Grupujemy jednostki z wszystkich zamków i powierzamy dowództwo najsilniejszemu z naszych bohaterów (oczywiście najsilniejszemu z tych, którzy są w pobliżu naszej bazy wypadowej). Ta druga armia zaatakuje z południa, z okolic zamku Havocpeak i będzie parła na północ. W krótkim czasie dotrze do zamku wroga. W jego pobliżu znajduje się kolejna strażnica, po jej przejściu zdobędziemy drugi potrzebny artefakt - Shield of the Damned. Dokładnie w połowie drogi między miejscem, w którym znaleźliśmy tarczę, a miejscem, w którym znaleźliśmy miecz, znajduje się ostatni artefakt - zbroja. Szybko posyłamy w tamtym kierunku jednego z naszych Herosów (tego, który ma tam najbliżej). Mijamy strażnice, zabieramy Breastplate of Brimstone i świętujemy zwycięstwo.



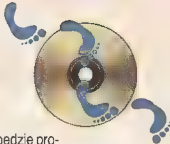
Misja 4 - Maker of Sorrows

Cel - Xeron musi odnaleźć wielkiego kowala Khazandara i zmusić go do stworzenia Armageddon's Blade.
Poziom trudności - Bardzo Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 5 Pit Lords.

Bardzo długa misja. Zalecam cierpliwość, a przede wszystkim dokładność. Istnieją dwa sposoby na jej ukończenie - albo jak najszybciej przemy do celu, unikamy potyczek z wrogimi Herosami, albo powoli eksterminujemy wroga i spokojnie, bez pośpiechu dążymy do ukończenia misji. Drugi sposób jest o wiele łatwiejszy, lecz bardziej pracochłonny. Tak czy inaczej, przystępujemy do rozbudowy naszych zamków. Pomału staje się tradycją fakt, iż będziemy narzekać na poważny brak złota. Jak najszybciej dążymy do wybudowania w naszych zamkach City Hall. Jak zwykle zaczynamy od opanowania terenów i kopalni znajdujących się w pobliżu naszych zamków. Tym razem nie będzie to już takie łatwe - niektóre oddziały obrońców są dość wymagające i z ich zgładzeniem trzeba będzie poczekać do przyszłego tygodnia, gdy w zamkach będą dostępne wzmocnienia. Odwiedzamy Hut of the Magi, odsłoni nam się teren, który będziemy musieli odwiedzić - północni-zachodni róg mapy, w którym znajduje się biały namiot, a także południowo-zachodni róg - tam znajduje się zielony namiot. Jednak to są cele na przyszłość. Na zachód od zamku Azrael Field znajduje się kopalnia złota. Na północ od zamku Vandal Hall znajduje się kolejna kopalnia tego cennego surowca. Szybkie ich opanowanie pozwoli nam na pokrywanie, choć częściowych wydatków, związanych z rozbudową naszych zamków. Prócz tego, na pobliskich terenach znajduje się spora liczba innego rodzaju kopalni, surowców i skarbów - szybka eksploatacja terenu zapewni nam szybki rozwój. Na zachód od Azrael Field znajduje się brązowy namiot, dostępu do niego broni dość silna grupa, jednak w drugim tygodniu nie powinniśmy mieć z nimi najmniejszych problemów. No i teraz musimy dokonać wyboru - albo próbujemy ukończyć misję pierwszym sposobem (tzn. szybkościowym), albo nastawiamy się na dłuższą rozgrywkę. Ja skupię się na opisaniu drugiego wariantu. Przez długi czas zbieramy silną armię. Może to potrwać nawet kilka tygodni.



Jako dowódcę wybieramy Xerona (szczególnie zależy nam, by zyskał jak najwięcej punktów doświadczenia, albowiem będzie nam on towarzyszył w kolejnej misji). Korzystając z Castle Gate, możemy szybko przemieszczać się pomiędzy naszymi zamkami, tak więc rekrutacja jednostek i przydzielenie ich naszemu dowódcy nie sprawi nam większego kłopotu. Atakujemy z północy, z okolic zamku Azrael Field i kierujemy się na południe. Za Xeronem powinien podążać jeden (lub kilku) Heros, dowodzący o wiele słabszą armia. Będziemy go używać do zbierania surowców, zajmowania kopalni, dzięki temu Xeron skupi się wyłącznie na walce i parciu do przodu, szybciej opanujemy terytorium wroga. W niedługim czasie powinniśmy dotrzeć do pierwszego z zamków przeciwnika - Shelindri. Pierwsze starcie będzie znakomitym testem, zajęcie wrogiego zamku nie powinno być dla nas większym problem (jeśli poniesiemy duże straty, będzie to oznaczało, że nasza armia jest o wiele za słaba i musi poczekać na posiłki z naszych zamków, zanim wyruszymy na dalszy podbój). Wciąż udajemy się na południe. Odnajdujemy i odwiedzamy niebieski namiot. W pobliżu znajduje się zamek Soal - szybko przejmujemy nad nim kontrolę. Dalej uparcie dążymy na południe i zdobywamy kolejny zamek wroga - Ciara. Na południowy-wschód od niego natrafimy na kolejny namiot - tym razem czerwony. W naszych rodzimych zamkach trenujemy kolejne jednostki i wysyłamy jako wsparcie dla naszych wojsk (najlepiej, aby prowadził je jeden Heros). Dokładnie opanowujemy sytuację w pobliżu zamków, które zdobyliśmy, przeszukujemy cały teren, unicestwiamy wrogich Bohaterów. W centrum mapy, na zachód od zamku Soal, znajduje się zejście do tuneli. Skorzystamy z niego niebawem. Teraz, gdy już opanowaliśmy sytuację na wschód od rzeki, udajemy się na drugi brzeg. Najlepiej, abyśmy równolegle prowadzili dwie równorzędne i silne armie - jedną udajemy się na północ, w kierunku białego namiotu, drugą na południe, w kierunku namiotu zielonego. Po drodze powinniśmy zajmować zamki przeciwnika - Kaffinar w centrum, Diacara na północy i Frelin na południu. Postarajmy się jak najszybciej pokonać resztę wrogich Bohaterów (aby nie dać im szans na odbicie zamków). Odwiedzamy namioty. Rozpoczynamy przygotowania do wielkiej wyprawy w podziemia. Rekrutujemy jak największą liczbę jednostek, dowodzenie nad całą armią powierzamy Xeronowi. Schodzimy do tuneli (o ile pamiętacie, zejście znajduje się w centrum mapy na wschód od rzeki). Wybieramy tunel, który prowadzi na północny-zachód. Po niedługim czasie powinniśmy dojść do kilku kolorowych strażnic. Jeśli odwiedziliśmy wszystkie potrzebne namioty, to wartownicy przepuszczą nas bez problemów. Odwiedzamy ostatni, różowy namiot. Dojścia do chatki broni ostatni z Herosów - uwaga, jest on bardzo silny i dowodzi potężną



armią!! Nasza armia jest również potężna, tak więc siły będą co najmniej wyrównane. Po jego pokonaniu, wchodzimy do chatki. Zostanie złożona nam oferta - możemy kupić artefakt Sphere of Permanence za 30.000 złota. Jest on potrzebny do stworzenia Armageddon's Blade - oczywiście kupujemy. Zawracamy. Tym razem wybieramy tunel, prowadzący na południowy-zachód. Mijamy różową strażnicę i dochodzimy do siedziby Khazandara. Dostarczamy mu wszystkie potrzebne artefakty: Sword of Hellfire, Breastplate of Brimstone, Shield of the Damned, a także Sphere of Permanence, którą kupiliśmy przed chwilą. Armageddon's Blade jest gotów i należy do nas!

Misja 5 - Return of the King

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Łatwa.
Bonus - Najlepiej wybrać Torso of Legion.

Znowu zmieniamy stronę konfliktu. Powinniśmy się spieszyć. Zamki rozbudowujemy w tradycyjny sposób, pomijamy kompletnie rozbudowę zamków Conflux. Szybko przejmujemy kontrolę nad pobliskimi kopalniami. Na południe od zamku Gelliston znajduje się teleport. Jak najszybciej torujemy sobie do niego drogę - przeniesie on nas na wyspę, na której odnajdziemy kopalnie złota - w pewnym stopniu pozwoli to nam rozwiązać nasze problemy finansowe. Werbujemy jak najsilniejszą armię (najlepiej, aby dowodził nią Roland) i udajemy się na wschód od zamku Gelliston.
Atakujemy pierwszy z zamków przeciwnika - Bane Bridge. Im szybciej to zrobimy, tym mniejszy opór napotkamy. Wciąż posuwamy się na wschód - kolejny zamek wroga - Doom's Crest. Teraz robimy sobie małą przerwę w podbojach, przez pewien czas staramy się utrzymać zdobyte warownie, czekamy na posiłki. Równocześnie rekrutujemy w naszych zamkach wszystkie możliwe jednostki, wysyłamy Herosa, który przetransportuje je na linię frontu do Rolanda. Kiedy nasza podstawowa armia zostanie wzmocniona, kontynuujemy ofensywę. Udajemy się na południe, w pobliżu znajduje się zamek Death's Gate. Podążając na południowy-zachód, dojedziemy do kolejnej warowni wroga - Reaver Cove. No i kolejny, w południowo-wschodnim rogu mapy - Sorrow Glen. Kiedy wszystkie zamki na kontynencie należą do nas, wszyscy wrodzy Herosi zostali unicestwieni, możemy przejść do finalnego ataku. W pobliżu zamku Reaver Cove kupujmy łódź. Płynąc na zachód - dotrzemy do małej wyspy, na której znajduje się ostatni zamek wroga. Lądujemy na brzegu i rzucamy się do ataku. Sama walka będzie już tylko formalnością - nie ma możliwości abyśmy przegrali.

Misja 6 - A Blade in the Back

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Bardzo łatwa.
Bonus - Najlepiej wybrać Angel Feather Arrows.

Jeśli chcemy wygrać to starcie bez problemowo, to musimy działać bardzo szybko. Wykorzystując fakt, iż na początku dysponujemy o wiele silniejszą armią niż nasz przeciwnik, od razu przechodzimy do błyskawicznego ataku. Rekrutujemy jak najsilniejszą armię (jej trzon powinny stanowić jednostki Sharpshooterów, podzielone na kilka oddziałów), jako dowódcę wyznaczamy Gelu. Na północ od zamku Flann, znajduje się czerwony namiot - szybko go odwiedzamy i wyruszamy naszą armią na południowy-wschód. W tym samym czasie rozbudowujemy nasze zamki (przede wszystkim Conflux) pozostałymi Herosami zajmujemy kopalnie, zbieramy surowce. Gelu jak najszybciej powinien dotrzeć do czerwonej strażnicy, którą bezzwłocznie przekracza. Szybko zbieramy wszystkie możliwe artefakty, odwiedzamy miejsca podnoszące statystyki. Prawie w samym centrum mapy znajduje się pierwszy z zamków wroga - Zaridon. Z jego zdobyciem nie będzie najmniejszych problemów. Wciąż kontynuujemy naszą ofensywę, korzystamy z faktu, iż wróg jest kompletnie nie przygotowany na nasze przybycie. Kierujemy się na południowy-wschód. W narożniku mapy zajmujemy kolejny zamek - Jagos. Zawracamy do zamku Zaridon. Równolegle resztą naszych Herosów werbujemy armie (jeden niech prowadzi jednostki z zamków Conflux, drugi z Rampart). Silniejszym (tym, który prowadzi jednostki z Conflux), udajemy się na południowy-zachód - zajmujemy kolejny zamek wroga, o nazwie Ultana. Herosem prowadzącym armie z Rampart udajemy się do centrum mapy, w pobliżu naszego zamku Zaridon. Jego zadaniem będzie utrzymanie tej fortecy, aż do powrotu Gelu. Kiedy Gelu przybędzie, przekazujemy mu armię z Rampart (od razu szkolimy nasze elfy na Sharpshooterów) i wyruszamy na północny-wschód. Znajduje się tutaj ostatnia z fortec nieprzyjaciela - Moortanis. Spokojnie odwiedzamy wszystkie miejsca (w pobliżu zamku), w których możemy podnieść nasze współczynniki i przechodzimy do finałowego ataku. Wróg powinien nie mieć żadnych szans, zostanie zniszczony w mgnieniu oka!

Misja 7 - To Kill a Hero

Cel - Zabić Xerona.
Poziom trudności - Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Sword of Judgement.

Nasza armia została podzielona na dwie ekipy - pierwsza w południowo-zachodnim rogu mapy (Catherine, Roland), druga w rogu północno-wschodnim (Gelu). Równocześnie powinniśmy prowadzić działania na dwóch frontach. Szybko przyłączamy i grupujemy Sharpshooterów (7 grupek po ok. 30 jednostek). Na północ od zamku Shanimar, znajduje się niebieski namiot. Odwiedzamy go i szybko prowadzimy armię, dowodzoną przez Gelu (składającą się jedynie z jednostek Sharpshooterów) na zachód. Równocześnie na pierwszym naszym froncie, wszystkie jednostki grupujemy pod dowództwem jednego Herosa (Catherine albo Roland - w zależności, który z nich jest silniejszy, prawdopodobnie będzie to Roland). Jak najszybciej udajemy się na wschód. Słabszy Heros będzie miał za zadanie odwiedzenie różowego namiotu w pobliżu zamku Reyn Tarrina), zajmowanie pobliskich kopalni, zbieranie surowców, a także dostarczanie nowych jednostek do Herosa silniejszego. Armia dowodzona przez Gelu w niedługim czasie powinna dotrzeć do pierwszego z zamków wroga - Xenta. Przeciwnik nie ma najmniejszych szans. Wciąż posuwamy się na wschód. W północno-zachodnim narożniku, znajdują się olbrzymie ilości złota i artefaktów - wystarczy przekroczyć niebieską strażnicę. Odbijamy na południe. W ciągu kilku tur dojdziemy pod mury kolejnego zamku nieprzyjaciela - Tormentalis. Również nie powinno być problemów z jego zajęciem. W tym samym czasie nasza druga armia, dowodzona przez Rolanda, powinna kontynuować marsz na zachód. Już w ciągu kilku tur napotka fortece nieprzyjaciela - Shadow Den. Pokonanie nie zorganizowanych obrońców jest czystą formalnością. W południowo-wschodnim narożniku mapy, znajdują się trzy ultra-potężne artefakty - przekraczamy różową strażnicę i już jesteśmy ich szczęśliwymi właścicielami. Odbijamy na północ - szybko dojdziemy do kolejnego zamku wroga - Xentara. Ponownie z jego zajęciem nie będzie problemów. Teraz na moment uspokajamy tempo gry. Eliminujemy wszystkich wrogich Herosów, szwendających się po mapie. Przeciwnikowi pozostał już tylko jeden zamek w centrum mapy - Keluishen. To właśnie tam swoją siedzibę ma Xeron. Nie ma pośpiechu - możemy się spokojnie przygotować do potyczki, Xeron nigdzie nam nie ucieknie. We wszystkich zamkach Conflux rekrutujemy jednostki. Zatrudniamy nowych Herosów, którzy dostarczą je w pobliże ostatniego zamku wroga. W tym samym czasie, Gelu i Roland odwiedzają jak najwięcej miejsc podnoszących współczynniki. Kiedy nasza armia będzie bardzo silna (przynajmniej 15 Phoenixów i 30 Magic Elementals) wybieramy głównodowodzącego (albo Gelu, albo Roland - porównujemy ich statystyki bez artefaktów i wybieramy lepiej rozwiniętego - jeśli różnice będą małe, to lepiej wybrać Gelu). Przekazujemy mu wszystkie przydatne artefakty, grupujemy pod jego rozkazami całe nasze wojsko i rzucamy do ataku. Na początku musimy przebić się przez strażnicę (bronią jej dość duże siły wroga), no i w końcu atakujemy sam zamek. Walka nie będzie łatwa. Sam Xeron nie dowodzi zbyt silną armią, za to jest niesamowicie wyszkolony (w końcu to nasza zasługa - pamiętacie czwartą misję??). Prócz tego dysponuje niesamowicie potężnym czarem - Armaggedon, razi on wszystkie nasze jednostki, zadając każdej ponad 1000 punktów obrażeń! Dobrze, że Phoenixy i Magic Elementals są odporne na magię, inaczej kompletnie nie mielibyśmy żadnych szans. Po krótkiej, lecz zaciętej walce, powinniśmy pokonać Xerona i odebrać mu Armageddon's Blade.

Misja 8 - Oblivion's Edge

Cel - W ciągu 60 dni przetransportować Armageddon's Blade do zamku Kreelah
Poziom trudności - Bardzo trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 10 Phenixes.



No i w końcu dotarliśmy do finału. Bardzo ciekawa misja. Teoretycznie powinna przysporzyć nam dużych problemów, jednak, jeśli rozegramy ją szybko i bezbłędnie, okaże się dość łatwa. Na planszy znajduje się tylko jeden zamek wroga - Kreelah, w samym centrum mapy, to właśnie tam mamy dostarczyć miecz. Jest on niesamowicie dobrze broniony - strażnica, której pilnuje armia składająca się z 25 Arch Devils, 100 Horned Demons, 300 Familiars, 350 Magogs i 75 Pit Lords. Dodatkowo, podczas walki nie można rzucać żadnych czarów. No i sam zamek, którego pilnuje nasz dobry znajomy - Xeron. Dowodzi on również potężną armią, składającą się z przynajmniej (bo co tydzień siły będą rosły): 25 Arch Devils, 50 Erfeet Sultans, 150 Cerberi, 150 Magogs i 50 Pit Lords. Dodatkowo, w różnych miejscach mapy, rozstawionych jest kilku dość silnych Herosów

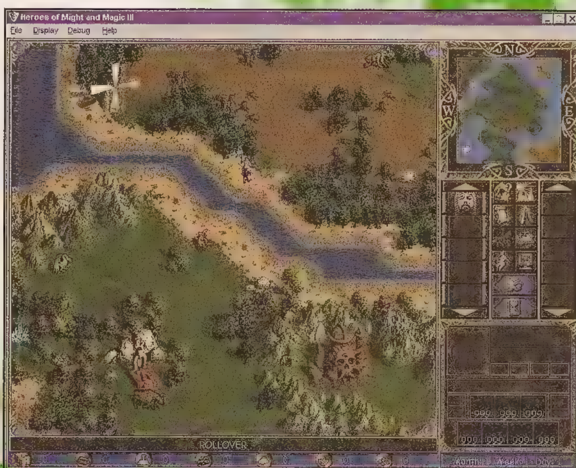
wroga. Sami widzicie, że przed nami stoi spore wyzwanie. Mamy 60 dni na zebranie armii, mogącej pokonać przeciwnika. Należy dobrze rozplanować czas. Zaczynamy bez jakichkolwiek surowców i złota. Dobrze, że nasze zamki są dość dobrze rozbudowane. Jak najszybciej staramy się we wszystkich wybudować City Hall - w tej misji będą potrzebne duże ilości złota. Mamy dwa podstawowe cele: pierwszy - zbierać surowce, złoto, zajmować kopalnie, drugi: maksymalnie rozwijać naszego najsilniejszego Herosa (zdobywać jak najwięcej punktów doświadczenia - walczyć z wszystkimi przeciwnikami, odwiedzać wszystkie możliwe miejsca, w których możemy podnieść współczynniki). Nie zapomnijmy już na początku wyposażyć go w Armageddon's Blade (powinien być w plecaku). Prócz tego, że podnosi nasze statystyki, umożliwia nam rzucanie czaru Armageddon, rażącego wszystkie wrogie jednostki. Od tej pory, magia będzie naszym najpotężniejszym orężem. Dla tego warto podnieść statystyki Spell Power i Knowledge do jak najwyższego poziomu. Dodatkowo skupmy się na rozbudowie Gildii Magii w naszych miastach, być może uda się nam nauczyć innych przydatnych czarów (np. Town Portal lub Fly - znacznie usprawnią nam one podróże po krainie). Po zajęciu pobliskich i trochę dalszych kopalń, skupmy się na gromadzeniu wojsk. Najlepiej zatrudnić dodatkowych kilku Herosów, odpowiedzialnych za transport wojsk w jedno ściśle określone miejsce (można wykorzystać w tym celu teleporty, znajdujące się w pobliżu niektórych zamków). Kiedy uzbieramy już wystarczającą silną armię (trudno dokładnie podać, jak silna powinna ona być - wiele zależy od tego, jak potężny Heros będzie nią dowodził, sądzę jednak, że 30 Phoenixów, 50 Magic Elementals to minimum, dodatkowo w jej skład powinny wejść wytrzymałe jednostki (np. Earth Elementals), jednostki strzelające będą dość mało przydatne i szybko polegną) grupujemy ją pod dowództwem naszego najsilniejszego Bohatera. Pomału kończymy przygotowania do ostatecznego ataku. Upewnijmy się, czy punkty mana naszego Herosa wynoszą maksimum możliwych, dodatkowo możemy zakupić jakieś przydatne artefakty w naszym mieście, odwiedzić Altar of Sacrafise i zamienić te nieprzydatne na punkty doświadczenia. Nie ma sensu dłużej czekać - ruszamy na zamek wroga. Co ciekawe, walka w strażnicy okaże się trudniejsza niż sama potyczka o zamek! Zostaliśmy pozbawieni naszej najsilniejszej broni - nie możemy rzucać czarów. Jednak nasza armia jest na tyle potężna, że i bez tego powinna sobie poradzić. Spróbujmy wygrać potyczkę z jak najmniejszą stratą naszych jednostek. Teraz przyszła pora ataku na sam zamek. Heh, nie powinno to być takie trudne, w końcu już raz pokonaliśmy Xerona, tak więc zrobimy to ponownie! Przyjmujemy defensywną taktykę. Możemy wykorzystać naszą wspaniałą broń - czar Armaggedon. Rzucamy go, co turę - będzie zadawał ponad 1500 punktów obrażeń każdej wrogiej jednostce. No może nie do końca - Erfeet Sultans są odporni na magię ognia. Tylko ich musimy zniszczyć w sposób konwencjonalny (lub na koniec za pomocą innych czarów), to na nich skupiamy wszystkie ataki. Maksymalnie w ciągu 5 tur pokonamy jednostki wroga (żaden oddział nie przeżyje ponad 7500 punktów obrażeń). Ostatecznie rozprawiamy się z Erfeet Sultans (jeśli jeszcze żyją) i możemy świętować pomyślne ukończenie najdłuższej kampanii w grze!

Kampania 2 - Dragon's Blood

Misja 9 (1) - Culling the Week

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Cel dodatkowy - zdobyć artefakt - Charm of Mana.
Poziom trudności - Bardzo trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 12 Harpy Hags.

W tej kampanii przyjdzie nam prowadzić losy Mutare - kobiety, która pragnie zostać....smokiem! Droga do celu jest dość długa i bardzo niebezpieczna - trzeba pokonać innych lordów podziemi, starających się przeszkodzić w zrealizowaniu naszego marzenia. No, czas zabrać się do roboty. Nasz zamek przypomina totalną wioskę! Będzie potrzeba mnóstwo czasu, surowców i złota, by doprowadzić go do doskonałości. Nie będzie to łatwe - dysponujemy śladowymi ilościami surowca, w pobliżu nie ma potrzebnych kopalni. Budowę przeprowadzamy według typowego schematu. Szybko zatrudniamy kolejnego Herosa. Jego zadaniem będzie zajmowanie pobliskich kopalni i obrona naszego zamku. Tymczasem Muntare powinna szybko udać się na południowy-wchód - znajduje się tu dość słabo strzeżona kopalnia złota. Po jej przejęciu, wchodzimy do podziemi. Szybko dojdziemy do prawie nie bronionego zamku - Sinkhole. Jak najszybciej go zdobywamy. Na wschód od niego znajduje się chatka jasnowidza, dostaniemy od niego zadanie do wykonania - dostarczyć mu następujące surowce: 13 sulfrów, 17 kryształów i 13 gemów. W zamian otrzymamy artefakt - Charm of Mana (przydatny w przyszłej misji). Nie ma z tym pośpiechu, zrobimy to na koniec misji. Teraz nasze zadanie mocno się komplikuje. Prawdopodobnie jest to najtrudniejsza misja jak do taj pory, a z pewnością najbardziej chaotyczna. Musimy pokonać 8 wrogich Lordów i zająć 12 zamków!! Będzie to bardzo trudne, trzeba działać powoli, zdecydowanie i rozważnie. Trudno opisać dokładną strategię postępowanie (wszystko zależy od tego, co będą robić nasi przeciwnicy), dlatego ograniczę się do podania wam kilku wskazówek. W podziemiach do zdobycia mamy jeszcze trzy zamki - na zachodzie Darkhold, na wschodzie Deepshadow i ostatni - Coldshadow (chwilowo nie mamy do niego dostępu, zajmiemy go na koniec rozgrywki). Do pierwszych dwóch można się dostać, wykorzystując teleporty (przenoszą nas one losowo w jedno z 4 miejsc - trzeba próbować do skutku). Na powierzchni mamy do zdobycia jeszcze 7 zamków: Dragonnade - na południu mapy, Harpy's Rock - na południowym-zachodzie, Shadowden - na zachodzie, Evernight - na wschodzie, Dead Timber - na północnym-wschodzie, Veks - na północy i Lost Hold na północnym-zachodzie. Zanim jednak wybierzemy się na podbój, warto zebrać w miarę silną armię - nie możemy pozwolić na zabicie Mutare, musimy strasznie na nią uważać - jej śmierć oznacza przegraną. Powoli zdobywamy zamek po zamku. Po każdej potyczce staramy się uzupełniać straty. Równolegle rozbudowujemy nasze zamki. Trzeba uważać na ataki wroga, nie dać odbić naszych zdobyczy. Mutare powinna skupić się na opanowaniu podziemi i ich obronie (nie będzie to wcale łatwe - trzeba rekrutować jak najwięcej jednostek i co pewien czas zasilać jej armię). Jeszcze trudniej przedstawia się sprawa na powierzchni. Zbieramy bardzo silną armię (przynajmniej 2 populacje). Wyruszamy na wschód. Natychmiast zatrudniamy w naszej stolicy kolejnego Herosa - teraz na nim spocznie obowiązek obrony. Naszą armią powolutku poruszamy się na wschód, zajmujemy po kolei napotkane zamki. Po każdym zajęciu czekamy do końca tygodnia, rekrutujemy nowe jednostki i kontynuujemy naszą ofensywę. Również w każdym zdobytym zamku zatrudniamy Herosa - do obrony. Jeśli przeciwnik nie będzie nam zbytnio przeszkadzał, tworzymy drugą armię i wyruszamy nią na zachód. Jeszcze raz podkreślam - najważniejszy jest spokój i wyczucie. Lepiej w ogóle nie zdobywać jakiegoś zamku (i wrócić po posiłki) niż zdobyć go i za chwilę stracić. W naszych najdalszych zamkach, co pewien czas rekrutujemy nowe jednostki i transportujemy je na linię frontu, zasilając nasze podstawowe armie. Rozgrywka będzie dość czasochłonna, ale nie ma innego sposobu. Cierpliwie zajmujemy kolejne fortece, pośpiech jest wybitnie niewskazany. Po długiej i żmudnej walce powinniśmy w końcu opanować wszystkie zamki na powierzchni. W pobliżu twierdzy Lost Hold znajduje się kolejne wejście do podziemi, a tam ostatni zamek - Coldshadow. Zanim jednak uderzymy na niego naszymi miażdżącymi siłami, zdobywamy surowce potrzebne nam do wykonania questu, jaki dostaliśmy od jasnowidza (np. kupując je w Marketplace, w którymś z naszych zamków). Odwiedzamy jego chatkę i zamieniamy je na artefakt Charm of Mana. Teraz możemy zająć ostatni zamek wroga.



Misja 10 (2) - Savging the Scavengers

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Łatwa.
Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Dragon Wing Tabard.

Zaczynamy bez zamku. Mamy tydzień na jego zdobycie. Szybko przemieszczamy się na północny-zachód. Musimy pokonać oddział przeciwników, którzy stoją na naszej drodze. Nie będzie to łatwe - nasza armia praktycznie nie istnieje, podstawowym naszym orężem powinna być magia. Jeśli wrogi oddział okaże się zbyt silnym przeciwnikiem, proponuję raz jeszcze zacząć rozgrywkę (jest on losowo generowany na początku, może za którąś próbą natrafimy na mniej wymagającego wroga). Po wygranej, poruszamy się wciąż na północny-zachód, szybko powinniśmy dotrzeć do nie bronionego zamku - Gloom Cave. Oczywiście, nie trzeba nas specjalnie zapraszać - szybko go zajmujemy. Rozbudowę przeprowadzamy standardowo - zaczynamy od budynków gwarantujących przypływ złota. Za-



trudniamy kolejnego Herosa. Jak zwykle jego zadaniem będzie zajęcie nie strzeżonych kopalni. Całe jego wojsko (no prawie) przekazujemy Muntare. Nie dajemy jej nawet chwili odpoczynku - rekrutujemy wszystkie możliwe jednostki i szybciutko udajemy się na północny-zachód. W ciągu kilku dni powinniśmy dojść do kolejnego, neutralnego i praktycznie nie bronionego zamku - No Quarter. Jego zdobycie nie będzie dla nas większym problemem. Najtrudniejszy moment gry już chyba za nami. Nie minął nawet tydzień, a my już posiadamy dwa zamki. Dobrze rokuje to nam na przyszłość. Kontynuujemy nasze podboje, w zamku No Quarter rekrutujemy wszystkie dostępne jednostki i udajemy się tunelem na północ. Kilka dni i jesteśmy pod murami kolejnego zamku - Red Spider. Jego zdobycie będzie formalnością. Uzupełniamy jednostki i bez chwili odpoczynku wyruszamy na wschód - kolejne kilka dni i docieramy do następnego zamku - Fetid Cavern. No, no nasze królestwo zaczyna rosnąć w siłę. Teraz zaczynamy przygotowania do ostatecznej ofensywy na naszego wroga. Nie ma pośpiechu, dysponuje on tylko dwoma zamkami, tak więc będzie rozwijał się dwa razy wolniej od nas. Czas jest naszym sprzymierzeńcem. Podążając tunelem na północ od zamku Gloom Cave, dojdziemy do czarnego namiotu, udając się na zachód, dojdziemy do namiotu białego (jego odwiedzenie jest stosunkowo ważne). Wracamy Muntare do zamku No Quarter. Na południe od niego znajduje się wejście do podziemi. Przekraczamy białą strażnicę (oprócz odwiedzenia białego namiotu, potrzebny będzie artefakt Charm of Mana, który zdobyliśmy w misji poprzedniej). Podnosimy nasze statystyki w Library of Enlightenment, skręcamy na wschód i zabieramy artefakt Dragon Scale Shield (jest dość dobrze pilnowany, ale warto poświęcić nieco wysiłku na jego zdobycie - przyda się on w następnej misji). Rekrutujmy wszystkie możliwe jednostki w pobliskich zamkach (na tyle, ile pozwala nasz budżet), sprowadzamy je w okolice zamku No Quarter. Grupujemy je oczywiście pod dowództwem Muntare i wyruszamy na zachód zadać śmiertelny cios naszym wrogom. W czasie krótszym niż tydzień, dojdziemy do pierwszego z zamków wroga - Gruen Point, obrońcy nie mają żadnych szans. Nie ustajemy w naszej ofensywie (co jedynie możemy uzupełnić straty w Gruen Point), odbijamy na południe. W kilka dni dotrzemy do ostatniej już twierdzy wroga - Dank Rock. Walka będzie wyjątkowo łatwa. Eksterminujemy wrogich Herosów, którzy mogą się szwendać gdzieś po zakamarkach mapy (np. na zachód od zamku Red Spider) i przechodzimy do misji kolejnej.

Misja 11 (3) - Blood of thr Dragon Father.
Cel - Zdobyć Vial of Dragon Blood, zanim zrobi to nasz konkurent - Orwald.
Poziom trudności - Niesamowicie trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 1 Red Dragon.

Tak więc bierzemy udział w wyścigu. Nagroda z pewnością warta jest wysiłku. Co ciekawe, wcale szybkość nie będzie najważniejsza. Wygra ten, kto lepiej przygotuje się do walki, zwerbuje silniejszą armie. Przeciwnik na początku dysponuje ogromną przewagą, trzeba natychmiast coś z tym faktem zrobić. Jak najszybciej wybieramy się na północny-zachód, dość szybko dotrzemy do jedynego zamku wroga w tej okolicy - Castigare. Mamy przewagę, tak więc jego zdobycie nie sprawi nam trudności. Równocześnie rozbudowujemy nasze miasta. W zamku Evernight zatrudniamy nowego Herosa, rekrutujemy jednostki - tak jak zwykle do jego zadań będzie należało przejęcie kontroli nad słabo bronionymi kopalniami i pozbieranie surowców i złota. Na północ od Evernight znajduje się niebieski namiot - staramy się jak najszybciej go odwiedzić. Dopiero teraz Muntare będzie mogła kontynuować wyprawę na zachód (zanim jednak wyruszymy, warto poczekać do końca tygodnia i wzmocnić naszą armię nowymi jednostkami). Mijamy niebieską strażnicę i podążamy na północny-zachód, podnosimy statystyki w Koloseum, odbijamy na południe. Wchodzimy do jamy smoków (walka wcale nie jest taka trudna, a w nagrodę, co tydzień, będziemy mogli rekrutować jednego czerwonego smoka). W porcie kupujemy łódź i płyniemy na zachód. Mijamy wyspę z czerwoną strażnicą i teleportem (dopiero później będziemy mogli z niego skorzystać). Lądujemy na kolejnej wysepce - uwalniamy z więzienia naszego bohatera, zajmujemy kopalnie złota. Wracamy do łodzi i kontynuujemy naszą morską przygodę. Dopływamy do wiru wodnego i wpływamy w jego centrum. Zostaniemy przeniesieni w inne miejsce (niestety kilka naszych jednostek wypadnie za burtę i zginie w morskiej otchłani). Płyniemy na zachód, lądujemy na wyspie z zielonym namiotem. Zabijamy broniących go Magic Elementals, odwiedzamy i wracamy do łodzi. Płyniemy na wschód. Dotrzemy do terytorium wroga. Dobijamy do brzegu i dalszą podróż kontynuujemy konno. Podróżujemy na północny-wschód. Dość szybko dotrzemy do czerwonego namiotu. Zawracamy i skręcamy tunelem na wschód. W tym samym czasie rekrutujemy w naszych zamkach wszystkie możliwe jednostki i wysyłamy Herosa, którego zadaniem będzie dostarczyć je do Muntare. Tym razem dopływamy tylko do Wysepki z teleportem, dobijamy do brzegu, mijamy czerwoną strażnicę i przez nią przechodzimy. Pojawimy się w okolicach, w których znajduje się Muntare. Przekazujemy jej całą armię i wybieramy się w podróż powrotną po kolejne jednostki (niestety, teleport działa tylko w jedną stronę i wrócić musimy w sposób klasyczny - łodzią). Tymczasem Muntare udaje się na północny-zachód, zdobywamy jedyny zamek przeciwnika w okolicy - Shadowden. Na północ od niego znajduje się chatka jasnowidza - za pokonanie Magic Elementals (tych, którzy bronili dostępu do zielonego namiotu), dostaniemy prezent - artefakt Dragon Scale Armor. Spokojnie opanowujemy całą okolicę, zajmujemy pobliskie kopalnie. Na północy znajduje się zielona strażnica, a za nią wejście do podziemi. I tu zaczynają się prawdziwe trudności. Wyzwanie, jakie postawili nam autorzy gry, jest naprawdę olbrzymie. W podziemiach główną siedzibę mają siły wroga. Do tego czasu zdążyli nieźle przygotować się na nasze przybycie, ich najsilniejszy Heros - Orwald jest naprawdę potężny i dowodzi bardzo silną armią. Wprawdzie nie musimy walczyć z przeciwnikiem, w tej misji wystarczy, że zdobędziemy artefakt. Jednak, aby dotrzeć do artefaktu musimy przejść przez terytorium wroga, a co ważniejsze obrońcy artefaktu są niesamowicie silni i liczni (kilka grup różnego rodzaju smoków, każda średnio po 50 sztuk, dodatkowo podczas ostatniej walki musimy pokonać grupę, składającą się ze 100 smoków!!). Tak czy inaczej musimy zebrać naprawdę potężną armię, będziemy potrzebowali mnóstwo czasu, a przede wszystkim złota. Mamy wybór - albo zbieramy niesamowicie potężną armię (min. 30 czarnych smoków i ponad tysiąc innych jednostek) i od razu kierujemy się po artefakt, ignorując jednostki wroga (sposób szybszy jednak niesamowicie trudny do wykonania - śmiem twierdzić, że aż nierealny) lub zbieramy armię słabszą (min. 10 czarnych smoków i kilkaset jednostek słabszych), wchodzimy do podziemi i staramy się wyeliminować przeciwnika. Proponuję skupić się na drugim sposobie. Przez długi czas rekrutujemy jednostki, sprowadzamy posiłki z naszych najdalszych zamków. Gdy uznamy, że jesteśmy gotowi, mijamy zieloną strażnicę i wchodzimy do podziemi (warto wcześniej zapisać stan gry - ot tak, na wszelki wypadek). Szybko poruszamy się tunelem na zachód, po drodze staramy się eliminować wszystkich wrogich Herosów. Po dość długiej podróży dojdziemy do pierwszego zamku wroga - Veks. Jak najszybciej go zdobywamy, jeśli niedługo będzie koniec tygodnia (np. za 4 dni), to czekamy, rekrutujemy nowe jednostki i wyruszamy na północ. Warto zwrócić uwagę na teleport, który znajduje się w pobliżu zamku - błyskawicznie przenosi on nas z powrotem do wyjścia z podziemi (może się to przydać, jeśli zauważymy, że przeciwnik wyruszył z kontruderzeniem na nasze zamki na

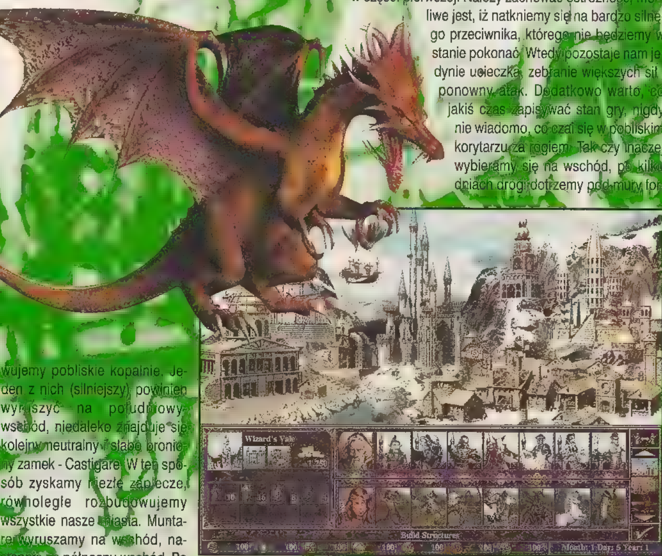


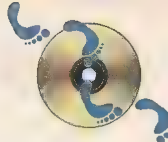
powierzchni). Dodatkowo w zamku Veks zatrudniamy Herosa, będzie miał on za zadanie przejąć kontrolę nad wszystkimi kopalniami w regionie. Od tego momentu nasza walka może zrobić się trochę chaotyczna, przeciwnik będzie starał się szybko odbić wszystkie stracone zamki (co prawdopodobnie się mu uda). Znowu czeka nas dość długa podróż - w końcu dotrzemy pod mury zamku - Darkhold; postępujemy tak samo, jak wcześniej (dodatkowo warto zająć pobliskie kopalnie złota). W tym samym czasie w naszych zamkach na powierzchni rekrutujmy jednostki i wysyłamy Herosa, który dostarczy je na linię frontu (dochodzimy do wejścia, do podziemi). Muntare wchodzimy do teleportu i przenosimy się w pobliże wyjścia z tunelu. Przejmujemy wzmocnienia i wyruszamy tunelem na wschód - dotrzemy do ostatniego zamku wroga Deepshadow. Atakujemy z furią. Obrońcy powinni w niedługim czasie skapitulować. Teraz pozbywamy się reszty wrogich Bohaterów, ewentualnie odbijamy zamki, które mogliśmy stracić podczas rozgrywki. Dopiero, gdy przeciwnik zostanie całkowicie wyeliminowany, rozpoczynamy przygotowania do wyprawy po artefakt. Z wszystkich zamków ściągamy posiłki. Nasza armia musi być naprawdę potężna (przynajmniej 40 czarnych smoków, ponad 80 Scorpicores, 100 Minotaurs i około 1000 różnych jednostek strzelających). Oczywiście, dowództwo nad nią obejmie Muntare. Na północny-zachód od zamku Darkhold znajduje się wyjście na powierzchnie. Przekraczamy niebieską strażnicę i wchodzimy. Na Początek czeka nas walka z dużymi ilościami Bone Dragons. Może to zabrzmi śmiesznie, ale to jest najłatwiejsza walka, jaką przyjdzie nam tutaj stoczyć. Jest ona dobrym wyznacznikiem siły naszej armii, później będzie już tylko coraz gorzej. Na południu znajduje się strażnica, za którą znajduje się nasz upragniony artefakt - niestety nie możemy chwilowo jej przekroczyć, aby to uczynić musimy pokonać grupę Crystal Dragons (a do tego jeszcze długa i trudna droga). Wyruszamy na wschód. Pokonujemy kolejną grupę Bone Dragons, dojdziemy do dużej polany. Dookoła niej znajdują się strażnice. Aby je przekroczyć musimy pokonać odpowiedni oddział. Ustawione są ona według rosnącego stopnia trudności. Przekraczamy pierwszą, na południowym zachodzie. Czeka nas potyczka z hordą Zielonych Smoków. Po ich pokonaniu możemy przekroczyć kolejną strażnicę i walczyć z Czerwonymi Smokami. Następnie musimy unicestwić oddział Złotych Smoków, później grupę Smoków Czarnych. Pomału zbliżamy się do finału. Przyjdzie nam spojrzeć w oczy kompletnie nieznanym, jak do tej pory, przeciwnikom - niesamowicie potężnym smokom. Na szczęcie są one dość wrażliwe na magię, polecam często stosować czar Blind. Kolejną walkę toczymy z Faerie Dragons (niezbyt silne, nieodporne na magię, za to rzucają potężne czary ofensywne), Rust Dragons (również nieodporne na magię, za bardzo silne i wytrzymałe - dodatkowo atakują kwasem) i w końcu Crystal Dragons (nieodporne na magię, straszliwie wytrzymałe (800 punktów życia)i diabelsko silne). Jeśli udało się je wam pokonać i dojść do tego momentu, to naprawdę gratuluję! Jednakże to jeszcze nie koniec. Wracamy na wschód, przekraczamy strażnicę i podnosimy Pandora Box. Wstrzymajcie się chwilę z jej otworzeniem - trzeba będzie stoczyć niesamowicie trudną walkę. Tak więc, jeśli wasza armia poniosła dotkliwe straty we wcześniejszych potyczkach, trzeba będzie poczekać na posiłki z naszych zamków. Zapisujemy stan gry i otwieramy Puszkę Pandory. Błyskawicznie zostaniemy zaatakowani przez potężną grupę, składającą się z wszystkich możliwych rodzajów smoków (razem ponad 100 smoków). Nie ma odwrotu - musimy wygrać. Tu walka toczy się o nasze marzenia - jeśli wygramy, zdobędziemy Vial of Dragon Blood, a po jej wypiciu staniemy się smokiem! Nie ma odwrotu, nie po tym, co do tej pory przeszliśmy. Musimy wygrać. I zapewne się to nam uda!

Misja 12 (4) - Blood Thirsty

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki.
Poziom trudności - Bardzo trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 2 Crystal Dragons.

Dotarliśmy do ostatecznej rozgrywki. Lokalni Lordowie wystąpili przeciwko nam, sądzą, że jeśli skosztują naszej krwi, to również zamienią się w smoki. Głupcy! Chyba nie wiedzą, z kim zadarli! To my wypijemy ich krew i zatańczymy na ich grobach. Czas szybko wziąć się do pracy. Muntare powinna jedynie prowadzić armię, składającą się wyłącznie z Kryształowych Smoków (ewentualnie później można dołączyć Smoki innego rodzaju). Są one niesamowicie silne i wytrzymałe - praktycznie żaden przeciwnik nie będzie nam w stanie zagrozić (przynajmniej w najbliższym czasie). Prócz tego są strasznie szybkie - zapewni nam to większą mobilność. W pobliżu naszego zamku znajduje się wyjście z podziemi. Szybko udajemy się w tamtą stronę. Zajmujemy kopalnie złota i wracamy pod ziemię. Atakujemy wrogie jednostki na wschód od Bat Fang - w ten sposób odblokujemy korytarz, którym w przyszłości przybędą posiłki. Udajemy się Muntare tunelem na północny-zachód. W niedługim czasie powinniśmy dojść do neutralnego zamku - Veks, zdobędziemy go bez najmniejszych problemów. W tym samym czasie pozostałymi naszymi Herosami opanowujemy pobliskie kopalnie. Jeden z nich (silniejszy) powinien wyruszyć na południowy-wschód, niedaleko znajduje się kolejny neutralny i słabo broniony zamek - Castigare. W ten sposób zyskamy nieźle zaplecze, równolegle rozbudowujemy wszystkie nasze miasta. Muntare wyruszamy na wschód, następnie na północny-wschód. Po dość długiej podróży dojdziemy do Smoczego Miasta - Dragon Utopia. Mimo iż nasze siły nie są zbyt liczne (wciąż prowadzimy tylko 2 Crystal Dragons), to i tak atakujemy! Powinniśmy wygrać bez strat własnych. W nagrodę zyskamy kilka bardzo przydatnych artefaktów. Najwyższy czas wyruszyć z ofensywą na wroga. Jego terytorium jest podzielone na dwie części. Wejście do pierwszej znajduje się na południowym-zachodzie, wejście do drugiej na północnym-wschodzie (czyli bardzo blisko nas). Od razu wyruszamy. Nie lękajcie się, nasze Kryształowe Smoki są istną zabójcza bronią. Do tego, całkiem nieźle posługujemy się magią. Nie powinno być problemów. Gdy tylko wyjdziemy na powierzchnie, udajemy się na wschód. W krótkim czasie dotrzemy do pierwszego z zamków wroga - Scar. Walka nie będzie zbyt trudna, należy szczególną uwagę zwracać na ilość punktów życia naszych Smoków - nie możemy pozwolić sobie na utratę choćby jednego z nich. Znów wybieramy się na południe, gdy dojdziemy do rozgałęzienia korytarzy, skręcamy na zachód. Niedługa podróż i znajdziemy się pod murami kolejnej warowni przeciwnika - Lost Hold. Tak jak i wcześniej nie będzie problemów z jej zajęciem. Zawracamy do zamku Scar, tym razem wyruszamy korytarzem prowadzącym na północny-zachód. Idąc cały czas przed siebie tunelem, dojdziemy do następnego zamku - Shadowden. Po jego zdobyciu, skręcamy na zachód. W najdalej wysuniętej jaskini znajduje się z ostatni zamek w tej części - DarkBurrow. Pozostaje nam tylko go zdobyć. W ten właśnie sposób wyeliminowaliśmy dwóch wrogich lordów. W takim razie czas zająć się pozostałą dwójką. To nie będzie już takie proste, mieli oni sporo czasu, by przygotować się na nasze przybycie, ich armie będą o wiele potężniejsze, a zamki lepiej chronione. Wracamy Muntare do naszego podstawowego zamku - Bat Fang. W czasie, kiedy będzie ona powracać, dwójką naszych Herosów rozpoczynamy rekrutację i transport jednostek z zamków Veks i Castigare. Powinniśmy zebrać całkiem sporą armię, jej podstawą powinny być Czarne Smoki, jednakże nie wolno zapomnieć o innych bardzo ważnych jednostkach (np. strzelających). Kiedy Muntare dotrze na miejsce, przekazujemy jej dowództwo nad wszystkimi oddziałami. Czas wyruszyć z ostateczną ofensywą. Wybieramy się na południowy-zachód, znajduje się tu kolejne wyjście z podziemi, prowadzące do drugiej części terytorium wroga. Tu sytuacja nie będzie przedstawiała się tak dobrze, jak w części pierwszej. Należy zachować ostrożność, możliwe jest, iż natkniemy się na bardzo silnego przeciwnika, którego nie będziemy w stanie pokonać. Wtedy pozostaje nam jedynie ucieczka, zebranie większych sił i ponowny atak. Dodatkowo warto, co jakiś czas zapisywać stan gry, nigdy nie wiadomo, co czai się w pobliskim korytarzu za rogiem. Tak czy inaczej wybieramy się na wschód, po kilku dniach drogi dotrzemy pod mury fortecy Sorrow Crown. Przypuszczamy błyskawiczny atak. Bardzo blisko na wschód od niego znajduje się kolejny zamek - Deepshadow. Szybko przyłączamy go do swojego imperium. Czekamy do końca tygodnia, uzupełniamy straty. W tym samym czasie nasi Herosi w podziemiach powinni rekrutować kolejne jednostki, tworzyć drugą armię. Gdy się im to uda (przynajmniej 10 Czarnych Smoków i kilkaset innych jednostek, wysyłamy ich na front), powinni jak najszybciej dotrzeć do zamków, które zdobyliśmy niedawno - Sorrow Crown i Deepshadow. Do ich zadań będzie należała obrona tych fortec, przed ewentualnym odwetowym atakiem przeciwnika. Tym czasem Muntare kontynuuje podboje. Wyruszamy na północny-zachód od miasta Sorrow Crown, w jednej z pobliskich jaskiń, znajduje się kolejny zamek wroga - Evernight, szybko go podbijamy i kontynuujemy naszą ofensywę. Wciąż podróżujemy tunelem na północny-zachód. Dojdziemy do dużej jaskini, znajduje się tu przedostatni zamek wroga - Shade. Kolejny Lord został przez nas pokonany. Teraz wystarczy nam dotrzeć do





ostatniej warowni - Draconnade. Znajduje się ona na północnym-wschodzie od zamku Shade. Przeciwnik może stawiać zdecydowany opór, lecz jednak w końcu musi skapitulować. Eksterminujemy Herosów przeciwnika, którzy ewentualnie mogą kręcić się po pobliskich jaskiniach i już możemy czuć się zwycięzcą! Dalismy wrogom surową lekcje. Ze Smokami się po prostu nie zadziera.

Kampania 3 - Dragon Slayer

Misja 13 (1) - Crystal Dragons

Cel - Wytropić i zgładzić Kryształowe Smoki.
Poziom trudności - Łatwa.
Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Tome of Earth Magic.

W tej kampanii wcielamy się w postać Dracona, maga, etatowego zabójcy smoków (oj, łatwego życia to on raczej nie ma). Podstawowym celem Dracona jest zgładzenie paskudnej bestii - Azure Dragon. Z czasem ten cel staje się największą obsesją Dracona. Podejmie każde ryzyko, każdą walkę, by tylko spełnić swoje marzenie. W tej misji przyjdzie nam walczyć z mniej wymagającymi bestiami - Kryształowymi Smokami (pamiętacie je chyba dobrze z misji poprzedniej). Największą trudnością będzie ich odnalezienie. Mamy tylko dwa miesiące na wykonanie zadania. Kolejnym utrudnieniem jest fakt, iż nie możemy rekrutować absolutnie żadnych jednostek. Armia, jaką dysponujemy na początku, musi wystarczyć nam, aż do końca rozgrywki. Należy bardzo ostrożnie prowadzić wszystkie walki, nie można pozwolić sobie na zbyt duże straty własne. Jest kilka strategii, umożliwiających nam bardziej komfortową walkę. Trzeba skutecznie wykorzystywać czary - (Implosion, Slow). Zawsze próbować wystrzelać wroga z dystansu albo przynajmniej znacznie osłabić. Podczas każdego spięcia, przyjmujemy postawę wybitnie defensywną, naszymi oddziałami otaczamy jednostkę strzelającą i czekamy, aż wróg do nas podejdzie. W tym czasie rzucamy czary ofensywne, strzelamy z dystansu. Jeśli walczymy z różnego rodzaju Golemami, należy wziąć pod uwagę fakt, iż są one prawie absolutnie odporne na czary ofensywne, zamiast nich rzucamy zaklęcia pomocnicze (np. Slow, Curse itd.). Jeśli jednak wróg podejdzie do naszych jednostek i musimy atakować, róbmy to zdecydowanie, wszystkimi naszymi wojskami po kolei. Najpierw atakują nasze najsilniejsze oddziały, następnie słabsze itd. Nie polecam walki z jakimikolwiek jednostkami przeciwnika, potrafiącymi razić na dystans - wtedy na pewno poniesiemy jakieś straty. Jeśli jednak będziemy do takiej walki zmuszeni, wtedy natychmiast rzucamy się do ataku (przydatny będzie czar Haste lub Blind). Staramy się jak najszybciej osiągnąć pozycję wroga i przynajmniej zablokować, by nie mógł strzelać. Kolejnym ciekawym sposobem walki jest wykorzystywanie specyfiki niektórych jednostek. Podczas używania czarów warto zwrócić uwagę na to, że niektóre jednostki są bardziej wrażliwe na specyficzne czary, zadają im one więcej obrażeń. Earth Elementals nie są uodpornione na czar Meteor Shower, Air Elementals na Lightning Bolt, Fire Elementals na Ice bolt, Water Elementals, na wszystkiego rodzaju czary ognia (Fireball itd.). Warto z tego korzystać. W ten sposób będziemy pokonywać wroga praktycznie bez strat własnych. Dodatkowo należy zwracać uwagę na ilość naszych punktów mana i uzupełniać je do maksimum w pobliskich studzienkach (na szczęście tych na mapie jest dość sporo). No, koniec teorii, trzeba wziąć się za praktykę. Wykorzystujemy zdolność Dracona i trenujemy nasze Magi do Enchanters. Najpierw odwiedzamy chatę wiedźmy, nauczymy się podstaw magii ziemi, będzie nam ona bardzo przydatna w przyszłości. Szybko atakujemy grupę Earth Elementals - dzięki wygranej zdobędziemy sporo punktów doświadczenia i bardzo przydatny artefakt - Equestrian's Gloves. Udajemy się na zachód, zbieramy złoto (później się przyda), odwiedzamy miejsca, w których możemy podnieść nasze statystyki. Powinniśmy dojść do teleportu, szybko go używamy - zostaniemy przeniesieni w południowy region mapy. Atakujemy strażnicę na północy - czeka nas dość ciężka walka. Udajemy się na południe, klucząc w leśnym labiryncie (będziemy musieli pokonać grupę Storm Elementals). W końcu powinniśmy dojść do miejsca, w którym leżą trzy artefakty - księgi magii. Szybko pokonujemy strażników i zabieramy nasze trofea. Od tej pory Dracon posiadł wiedzę o wszystkich dostępnych w grze czarach! Od tej pory nie ograniczają nas żadne bariery, dzięki czarom: Dimension Door, Fly czy też Town Potral znacznie wzrośnie szybkość z jaką się przemieszczamy. Trzeba to natychmiast wykorzystać. Rzucamy czar Dimension Door i przenosimy się poniżej miejsca, w którym się znajdujemy. W Hill Fort trenujemy wszystkie nasze jednostki, kupujemy u sprzedawcy artefakty. W pobliżu znajdują się Kryształowe Smoki. Jednak, jeśli pozostało wam jeszcze trochę czasu, to proponuję wstrzymać się jeszcze chwilę z walką. Można odwiedzić wszystkie miejsca na mapie, w których podniesiemy nasze



statystyki. Dzięki czarowi Fly, nie będziemy musieli nawet walczyć z przeciwnikami, po prostu nad nimi przelecimy! Dodatkowo warto odwiedzić nasz jedyny zamek (nauczymy się czarów przydatnych w kolejnej misji), w jego pobliżu nauczymy się kilku przydatnych zdolności (podstawy Magii Powietrza, Ognia i Wody). Powinniśmy także wykonać zadanie, jakie otrzymamy od jasnowidza - zdobyć Wizard's Hat (znajduje się on prawie w centrum mapy, między górami na wschód od Areny), w zamian otrzymamy Diplomats Ring - przyda się on w następnej misji. Jeśli wykonaliśmy już wszystkie nasze zadania, wracamy do Smoków (pamiętajcie, aby wcześniej uzupełnić punkty mana w pobliskiej studni). Rzucamy się z szarżą do ataku. Walka będzie dość łatwa i krótka. Rzucamy w wybranego smoka czarem Implosion, atak wszystkich naszych jednostek koncentrujemy na jednym wybranym Smoku. W ten sposób szybko powinniśmy je uśmiercić.

Misja 14 (2) - Rust Dragons
Cel - Przejąć kontrolę nad wszystkimi kopalniami w regionie.
Poziom trudności - Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 1 Tytana.

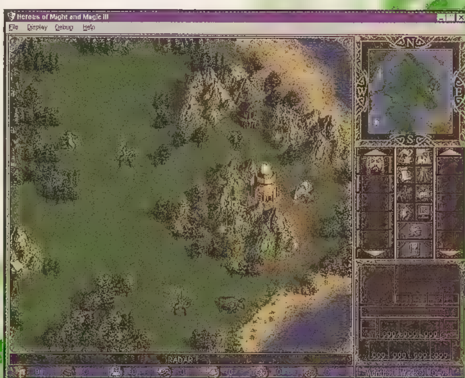
Mamy 6 miesięcy na wykonanie zadania. Będzie to najdłuższa misja, jaką do tej pory rozgrywaliśmy. Kopalnie są strzeżone przez niewielkie grupki Rust Dragons. Dodatkowo przyjdzie się nam zmierzyć z sąsiadem, który znajduje się na północnym-zachodzie. Zatrudniamy nowego Herosa, przekazujemy mu prawie całą armię (Draconowi zostawiamy jednego Tytana, kilka pojedynczych jednostek, potrzebnych jako mięso armatnie). Draconem wybieramy się na północ, zajmujemy niektóre kopalnie, te których pilnują jeden lub dwa Smoki (przyda się czar Visions) - wykańczamy je czarem Implosion. Drugim z naszych bohaterów wyruszamy na zachód, po dość długiej, tygodniowej podróży, dojdziemy do słabo bronionego, neutralnego zamku - Talirinde. W jego pobliżu znajduje się niebieski namiot, chwilowo nie musimy spieszyć z jego odwiedzeniem, nie mniej jednak trzeba to będzie później uczynić. W tym samym czasie Dracon wciąż powinien udawać się na północ, szybko odnajdzie zamek Asensus. Starajmy się w miarę równocześnie rozbudowywać nasze zamki. Jak najszybciej należy wybudować Cloud Temple i rozpocząć rekrutację Gigantów (a później Tytanów). W centrum mapy, na zachód od miasta Asensus, znajduje się kolejny, neutralny zamek - Ocare, Dracon powinien zająć go jak najszybciej. Czas zająć się naszym przeciwnikiem. We wszystkich naszych zamkach rekrutujemy jak najsilniejszą armię i wysyłamy Herosów, którzy dostarczą ją do Dracona (najlepiej by było, aby Dracon znał czar Town Portal, dzięki temu mógłby bez przeszkód teleportować się pomiędzy wszystkimi naszymi zamkami, tak więc zebranie całej armii zajęłoby tylko jedną turę). Ruszamy do ataku. Do tej pory nasz wróg, dobrze wyszkolił jednego Herosa, jest on naprawdę potężny. Po jego zabiciu wrogie królestwo będzie praktycznie bezbronne. Naszym pierwszym celem będzie zamek Athenaeum, położony na północnym-zachodzie od Ocare. Wciąż udajemy się w kierunku zachodnim - kolejny zamek - Silverwing. Sprowadzamy kolejne wzmocnienia z naszych zamków. Na północy znajdują się podstawowe zamki naszego przeciwnika, jak najszybciej wyruszamy w tamtym kierunku. Najbliżej, w północno-zachodnim rogu mapy, znajduje się Kruber (stolica wroga, dobrze broniona), na południowym-wschodzie od niego - Stringglen, i na północnym-wschodzie - Doleure. Na mapie pozostał już tylko jeden zamek - szybko wybieramy się na wschód od Doleure, w ciągu dwóch dni dotrzemy do miasta Stronggale. Obrońcy nie powinni bronić się zbyt długo. Dopiero teraz, kiedy przeciwnik zostat całkowicie wyeliminowany, przechodzimy do naszego głównego zadania - zajmowania kopalni. Będzie to praca żmudna, wymagająca dużo czasu, a także dość trudna (Smoczyska są naprawdę potężne). W kilku naszych zamkach (najlepiej, aby były one umieszczone w różnych częściach mapy, rekrutujemy silne armie (składające się przede wszystkim z Tytanów i Nag). Po kolei wędrujemy od kopalni do kopalni, zabijamy smoki. Nie zapomnijcie zająć kopalni! (Później będzie trudno odnaleźć takie miejsca na mapie). Równocześnie kontynuujmy rozbudowę zamków, a w szczególności Gildii Magii (postarajmy się odwiedzić wszystkie te miasta Draconem, w ten sposób nauczy się wielu przydatnych czarów, które będzie można wykorzystać w przyszłej misji). Należy zwrócić również uwagę na to, iż najbardziej liczne grupy smoków znaj-

dują się na północy i północnym-zachodzie. Do ich unicestwienia najlepiej wysłać Dracona z silną armią, słabsi Herosi mogą sobie nie poradzić albo ponieść zbyt dotkliwe straty. Przy okazji odwiedzać Draconem wszystkie miejsca, w których możemy podnieść nasze statystyki - zaprocentuje to w misjach przyszłych. Kiedy wszystkie ogólnodostępne kopalnie staną się naszą własnością, przechodzimy do drugiej fazy tej misji. Odwiedzamy niebieski namiot w pobliżu Talirinde, dodatkowo możemy odwiedzić chatkę jasnowidza znajdującą się na północ od niego (za Diplomats Ring otrzymamy Collar of Conjuring, przyda się on w przyszłej misji). Podróżujemy na północ, w pobliżu zamku Kruber przekraczamy niebieską strażnicę i używamy teleportu. Zostaniemy przeniesieni w okolice Czarnego namiotu, broni go spora grupa Tytanów. Nie mamy wyboru, musimy ich pokonać i odwiedzić namiot. Dodatkowo na północy znajduje się kolejna kopalnia - oczywiście trzeba ją zająć. Teleportujemy się z powrotem. Na wschód od zamku Talirinde, w centrum mapy, znajduje się czarna strażnica, szybko ją przekraczamy, pokonujemy Smoki i zajmujemy przedostatnią już kopalnie. Używamy teleportu, zostaniemy przeniesieni w południowo-zachodni róg mapy. Eksterminujemy ostatnie Smoki i zajmujemy ostatnią kopalnię. Uf, w końcu udało się nam zakończyć tę przydługawą i trochę nudnawą misję.

Misja 15 (3) - Faerie Dragons

Cel - Wytropić i zgładzić Faerie Dragons.
Poziom trudności - Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Orb of the Firmament.

Kolejna długa, lecz mało skomplikowana misja. Na starcie dysponujemy średnio rozbudowanym zamkiem. Jak zwykle zatrudniamy drugiego Hero, wyruszamy nim na północ, aby zajmować pobliskie kopalnie i zbierać surowce (uwaga, nie podchodźcie do wieży obserwacyjnej - czeka tam na nas zasadzka). Tymczasem Draconem wyruszamy na południe, szybko otwieramy Pandora's Box (zanim to zrobimy, rozdzielmy naszych Enchanters na małe, jednoosobowe grupki - w ten sposób nie stracimy ich wszystkich). Czeka nas walka z małą grupą Faerie Dragons, jest to przedsmak kłopotów, jakie czekają na nas już niebawem. Dwukrotnie rzucony czar Implosion powinien załatwić sprawę, później nie będzie już tak łatwo. Nasz drugi Hero może bez strachu otworzyć dwie Puszki Pandory, znajdujące się nad [illegible]nem - znajdują się w nich surowce. Na południu mapy, przechodzimy Draconem przez strażnicę (będzie nam do tego potrzebny artefakt z misji poprzedniej - Collar of Conjuring). Zabieramy Celestial Necklace of Bliss, złoto i surowce. Dodatkowo możemy zatrudnić jednostki (najpierw trzeba będzie pokonać obrońców, ale z siłą naszej magii nie będzie to żadnym problemem). Zawracamy i kierujemy się na zachód, zajmując wszystkie kopalnie w okolicy. Dość szybko powinniśmy dojść do zamku Fallen Star - pozostawiony jest on praktycznie bez obrony. Rekrutujemy wszystkie jednostki (nie muszą być silne i tak walczymy przede wszystkim za pomocą magii). Udajemy się na zachód od zamku, otwieramy kolejną Pandora's Box, musimy pokonać dość liczną grupę Elfów (polecam czar Chain Lightning lub przynajmniej Inferno). Zabieramy artefakt - Helm of the Alabaster Unicorn. Wracamy do Tirith Town (najlepiej rzucić czar Town Portal). Rekrutujemy nowe jednostki, które zasilą naszą armię i wyruszamy na północ. Otwieramy Pandora's Box, która blokuje dostęp do kopalni złota - kolejna potyczka z Faerie Dragons. Przy okazji odwiedzamy chatkę jasnowidza - w zamian za Helm of the Alabaster Unicorn otrzymamy Skull Helmet. Wyruszamy na dłuższą wędrówkę - na północny-zachód od zamku Fallen Star. Zajmujemy kopalnie, zbieramy surowce, odwiedzamy miejsca podnoszące nasze statystyki. W końcu dojdziemy do niepozornej kopalni Sulfru, w pobliżu której znajduje się Pandora's Box - po jej otworzeniu czeka nas walka z 25 Faerie Dragons! Pokonanie tak wymagającego przeciwnika wymagać będzie naprawdę olbrzymich sił. No, ale nie do końca! Istnieje o wiele łatwiejszy sposób. Należy wykorzystać fakt, iż Golemy są w pewnym stopniu odporne na magię, aby zmniejszyć straty własne, to tylko z nich powinna składać się nasza armia. Tak więc rekrutujemy w naszych zamkach jak największą liczbę Iron Golemów (odporne na magię w 75%), gdy uzbieramy ich przynajmniej 100, otwieramy puszkę. Taktyka walki ze smokami jest dość prosta - zaczynamy od rzucenia czaru Blind na liczniejsze grupki, grupki mniej liczne od razu razimy czarem Implosion. Teraz spokojnie, za pomocą czarów dodatkowych, osłabiamy wroga, wzmacniamy nasze Golemy i dopiero teraz znowu zaczynamy razić czarem Implosion. Wykańczamy je grupka po grupce. Niestety, do takiej walki będą potrzebne duże ilości punktów mana - starajcie się je jak najczęściej uzupełniać w napotkanych studzienkach. W pobliżu znajduje się zamek Silverspire, szybciutko go zdobywamy. Wyruszamy na długą podróż na północ. Warto prowadzić jednocześnie dwóch Herosów, słabszego z silniejszą armią i Dracona z armią o wiele słabszą (i tak podczas walki jego podstawowym orężem będzie magia). W ten sposób szybciej uda się nam zająć pobliskie kopalnie i pozbierać surowce. Daleko, na północnym-wschodzie, w górach znajduje się strażnica, umożliwiająca nam przez nie przejście. Broni jej 70 Nag (jak za chwilę zobaczycie nie jest to wcale dużo). Po przejściu strażnicy kierujemy się na południe. Na samym dole znajduje się niebieski namiot, dostępu do niego broni bagatelka 3600 Nag (tak, tak, wcale się nie pomyliłem o jedno zero)! Do ich pokonania potrzebna jest naprawdę silna armia, a jej podstawę muszą stanowić jednostki strzelające Titans, Enchanters (wtedy pokonamy wroga bez strat własnych). Pierwszym czarem, jaki rzucimy, powinno być Slow - znacznie zmniejszy on prędkość, z jaką posuwają się w naszym kierunku przeciwnicy. Naszymi jednostkami strzelającymi razimy jedną, wybraną grupkę Nag, dopiero, gdy ta polegnie, razimy następną. W kolejnych turach cały czas rzucamy czar Blind, aż do momentu, gdy oślepimy wszystkie wrogie jednostki. Uf, najtrudniejsze zadanie wykonane. Teraz rzucamy jak najwięcej czarów pomocniczych, podnoszących współczynniki naszych jednostek, a obniżających statystyki wroga. Bardzo przydatny może okazać się czar Clone - rzucamy go na wszystkie nasze jednostki strzelające (praktycznie podwoi to siłę naszej armii). Dopiero teraz przechodzimy do ataku. Wybieramy jedną grupę i zaczynamy do niej strzelać (jeśli obrażenia, jakie jej zadamy nie wystarczą do jej unicestwienia, na koniec tury ponownie rzucamy czar Blind). Gdy ta polegnie, na cel wybieramy kolejną grupę i tak cały czas aż do końca. Jest to taktyka dość długotrwała, jednak poprawne jej wykonanie gwarantuje nam zwycięstwo, bez poniesienia absolutnie żadnych strat własnych. Magia to potęga! Wyruszamy na północny-wschód. Dojdziemy do strażnicy bronionej przez Faerie Dragons (aż 60 sztuk). Po raz kolejny wykorzystujemy armię, składającą się tylko i wyłącznie z Golemów. Potrzeba ich będzie przynajmniej 300. Sama strategia walki stosunkowo nie ulega zmianie (czary Blind + Implosion), co jedynie dodatkowo możemy ruszyć naszymi Golemami na wroga (potrafią one całkiem nieźle przyłożyć). Również ciekawym sposobem walki z Faerie Dragons, jest wystawienie ok. 40 Tytanów. I nie przejmujcie się wysokimi stratami. Po oślepieniu wszystkich Smoków, rzucamy na naszych Tytanów czar Resurection, tak długo, aż wskrzesimy je wszystkie. Wtedy podchodzimy do Smoków (aby pioruny przez nas miotane zadawały więcej obrażeń) i zabijamy je grupka po grupce. Niestety ten sposób wymaga naprawdę dużej ilości punktów mana (przynajmniej 200 na każdą walkę). Po przekroczeniu strażnicy, udajemy się na wschód, mijamy niebieską barierę i odwiedzamy chatkę jasnowidza. Dostaniemy od niego 10 Tytanów! Szybko odwiedzamy zielony namiot (nie bójcie się Pandora's Boxes, w żadnej z nich nie czają się na nas Smoki). Teraz możemy przejść przez strażnicę na południu, po jej przekroczeniu natychmiast zdobywamy zamek Cloudfire i odwiedzamy czerwony namiot. Korzystając z czaru Town Portal, sprowadzamy posiłki z pozostałych naszych zamków i wybieramy się na zachód, szybko mijamy czerwoną barierę. Jak najszybciej przemieszczamy się na zachód, nie wdajemy się w jakieś niepotrzebne walki, nie zbaczamy z głównego szlaku (co jedynie możemy na początku powalczyć o Boots of Speed - z Puszki Pandory wyskoczy armia różnego rodzaju Smoków). Daleko, w północno-zachodnich regionach mapy odnajdziemy zamek Manufactury, aby przejść przez strażnicę, musimy poświęcić 10 Tytanów i 20 Nag. Trudno, nie mamy innego wyboru. Rzucając się z atakiem na zamek, wpadniemy w pułapkę, przygotowaną przez Faerie Dragons (prawie 60 bestii). Albo korzystamy z taktyki identycznej jak poprzednio, albo kompletnie odpuszczamy sobie zdobywanie zamku. Na południe od niego znajduje się przydatny artefakt - Equestrian's Gloves. Aby go zdobyć, musimy otworzyć jedną z Puszek Pandory - wybieramy tę dolną. Za pojedynek z tylko jednym Tytanem, dodatkowo otrzymamy trochę skarbów. Także na południu znajduje się kolejny namiot - tym razem o granatowej barwie. Po jego odwiedzeniu, kupujemy łódź i szybko się na niej okrętujemy. Płyniemy na południe, mijamy pierwszą z wysp i lądujemy na brzegu drugiej. Szybko przemieszczamy się na północny-zachód, zajmujemy ostatni zamek - Valtara. Powoli zbliżamy się do finału. Dzięki czarowi Town Portal sprowadzamy posiłki z wszystkich naszych miast (Golemy, Tytanów, Enchantersów i jeśli starczy nam funduszy, to także i Nagi). Mijamy granatową barierę, jesteśmy zmuszeni walczyć z kolejnym trudnym wrogiem - 3500 Naga Queens, które pilnują dostępu do teleportu. Stosujemy identyczną taktykę jak podczas pierwszej potyczki z Nagami. Używamy teleportu, zostaniemy przeniesieni na małą wysepkę. Teraz nie mamy już odwrotu (no, nie do końca, jeśli znamy czar Town Portal, to zawsze możemy zawrócić). Przed nami stoją trzy grupki Faerie Dragons, każda po 100 jednostek. Wystarczy, że pokonamy jedną, tą właściwą. Tylko, która jest właściwa? W myśl starej zasady Indiany Jonesa, że należy zawsze wybierać najtrudniejsze rozwiązania, należy oczywiście wybrać tą trzecią, znajdującą się najdalej od nas (czyli najbardziej wysuniętą na zachód). Sama walka nie powinna sprawić wam większego problemu, nie po tym, co przeszliście do tej pory. Pokonać 100 Faerie Dragons to, tak jak zabrać dziecku lizaka..:-)

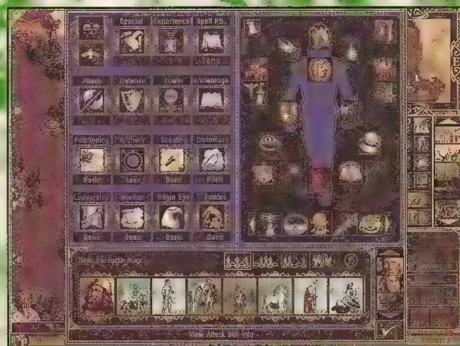




Misja 16 (4) - Azure Dragons
Cel - Wytropić i zgładzić Azure Dragons
Poziom trudności - Trudna.
Bonus - Najlepiej wybrać 2 Tytany.

Mamy 6 miesięcy na wykonanie zadania. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż w miastach nie możemy budować Gildii Magii, a w okolicy nigdzie nie ma studni, w których moglibyśmy uzupełnić punkty mana! To, z czym zaczynamy na początku, musi wystarczyć nam, aż do końca rozgrywki (no, może niezupełnie, co tura automatycznie uzupełnia się nam 1 punkt mana - jednak to kropla w morzu potrzeb). Należy bardzo rozważnie używać czarów (praktycznie ograniczyć się do rzucania tylko trzech - Blind, Resurection, Town Portal). Kończymy narzekanie i zabieramy się do gry. Nasz zamek początkowy (a także wszystkie inne, jakie zdobędziemy) jest maksymalnie rozbudowany (tak więc złoto i surowce będziemy przeznaczać tylko i wyłącznie na rekrutację jednostek). Draconem wyruszamy na południe, już trzeciego dnia zdobywamy zamek Tirith. Wyruszamy na zachód. Aby było szybciej, to walczymy tylko z przeciwnikiem, który pilnuje miejsc, w których możemy podnieść nasze statystyki - kopalnie kompletnie odpuszczamy (no może z wyjątkiem kopalń złota). W tym samym czasie zatrudniamy drugiego Herosa, rekrutujemy mu dość silną armię (kilku Tytanów, kilka Nag i Dżinów) i również wyruszamy na zachód, tylko o wiele wolniej, albowiem jego zadaniem będzie dokładne zbieranie surowców i zajmowanie kopalń, które ominął Dracon. Tymczasem Dracon powinien dotrzeć w pobliże zamku Manufacturty, po jego zdobyciu rekrutujmy trochę jednostek i kontynuujemy wędrówkę. Daleko, na północnym-zachodzie znajduje się ostatnia forteca w tym regionie - Ayer. Po jej zdobyciu wracamy do zamku Machina (np. za pomocą czaru Town Portal). Rekrutujemy silną armię i szturmem na strażnicę na wschodzie. Jest ona broniona przez różne rodzaje smoków (całkiem liczna grupa, na początku rzucamy czar Blind na Faerie Dragons, spokojnie eksterminujemy pozostałe). Zajmujemy kopalnie złota, zabieramy artefakty - Equesrian's Gloves, Targ of The Rampaging Ogre i oczywiście odwiedzamy fioletowy namiot. Na północny-wschód od zamku Manufature, w chacie jasnowidza, zamieniamy artefakt Targ of The Rampaging Ogre trening, dzięki któremu nasz współczynnik ataku wzrośnie aż o 7. Po raz kolejny wracamy do zamku Machina. Dokonujemy kolejnych wzmocnień, tworzymy naprawdę silną armię. Wyruszamy na spotkanie z przeznaczeniem, spełnić nasze marzenia. Mijamy fioletową strażnicę, podróżujemy na północny-zachód. Dość szybko przyjdzie nam stoczyć pierwszą poważniejszą walkę - na naszej drodze stanie 150 Zielonych Smoków (Na nasze wojska rzucamy czar Haste, Tytani i Enchantersi powinni w wystrzelać je z dystansu). A to dopiero początek, dalej będzie jeszcze gorzej. Klucząc w labiryncie z drzew, po długiej podróży dojdziemy do kolejnych przeciwników, na północnym- zachodzie - 75 Czerwonych Smoków, nie powinno być problemu. Kierujemy się na północ, odnajdziemy teleport, którego oczywiście używamy. Odbijamy na południe, potyczka z 200 Enchantres (przydatny będzie czar Blind). Dodatkowo na północy znajduje się grupa 150 Zielonych Smoków, nie ma przymusu z nimi walczyć, ale za ich pokonanie otrzymamy 50.000 złota. Po raz kolejny kluczymy w leśnym labiryncie. Poruszamy się na południe, zachód, północ, wschód i znowu na południe. Na naszej drodze stanie oddział 150 Złotych Smoków, od tej pory, przed końcem walki, opłaca się rzucać czar Resurevtion, w szczególności na Enchantersów - dzięki temu wszystkie starcia będziemy wygrywać praktycznie bez strat własnych. Kontynuujemy naszą wyprawę, tym razem na wschód. Mijamy grupę Czarnych Smoków, pilnujących dostępu do teleportu (działa on tylko w jedną stronę i przenosi w okolice naszych podstawowych zamków, nie ma potrzeby go teraz używać). Na wschodzie znajduje się zamek Cloudspire. Po jego zajęciu rzucamy czar Town Portal, sprowadzamy posiłki z pozostałych naszych zamków, trenujemy Nagi na Naga Queens (możemy to zrobić tylko i wyłącznie w Cloudspire) i wyruszamy w dalszą drogę. W leśnym labiryncie przemieszczamy się na wschód, północ i zachód. Kolejna potyczka z Czerwonymi Smokami. Tym razem czeka tu na nas aż 150 tych bestii. Na północnym-zachodzie 60 Zielonych Smoków pilnuje kopalni złota, jeśli cierpicie na brak złota, to możecie ją zająć. Używamy kolejnego teleportu. Na zachodzie czeka na nas komitet powitalny, złożony z 200 Czarnych Smoków. Możecie się nie łudzić, nie będzie to miłe powitanie, one po prostu starają się was zabić! Trzeba będzie nauczyć ich dobrych manier, najlepiej za pomocą piorunów, ciskanych przez Tytanów (obrażenia o 50% większe niż zazwyczaj). Kontynuujemy naszą wyprawę. 75 Czarnych Smoków blokuje dojście do czerwonego namiotu, im również udzielamy lekcji dobrego wychowania. Odwiedzamy namiot, kontynuujemy wyprawę na zachód. Szybko dojedziemy do miejsca, w którym dwie grupki Smoków (razem 150 Czarnych i 50 Czerwonych) broni artefaktu - Still Eye of the Dragon. Mimo iż nie jest on zbyt fascynujący (a już na pewno nie warty tak trudnej potyczki), musimy go zdobyć, znając życie (a dokładniej producentów gier), to będzie nam on potrzebny.





Mijamy czerwoną barierę, eksterminujemy 35 Czarnych Smoków i korzystamy z kolejnego teleportu. Odwiedzamy niebieski namiot, pokonujemy armię złożoną z 250 Złotych Smoków, szybko dochodzimy pod mury ostatniego zamku na mapie - Facture. Jest on broniony przez siły słabsze niż zazwyczaj, z jego zdobyciem nie będzie najmniejszych problemów. Spokojnie przygotowujemy się do ostatecznej potyczki. W naszych zamkach rekrutujemy wszystkie możliwe jednostki (no może z wyjątkiem Master Gramlin), jeśli zabraknie wam złota, to sprzedajcie wszystkie surowce (z wyjątkiem gemów, które są potrzebne do rekrutacji Tytanów). Dostarczamy je do Zamku Facture (korzystając z czaru Town Portal, albo za pomocą teleportu w pobliżu zamku Machina - przekraczamy niebieską barierę). W ten sposób podbudowani, wyruszamy na północ, następnie odbijamy na wschód. Już prawie czuć obecność w pobliżu Azure Dragons. Nasze emocje sięgają zenitu. Moment, w którym dobierzemy się im do skóry jest bliski. Jednak nim to się stanie, czeka nas potyczka z 150 Rust Dragons. Błyskawicznie posyłamy je do piachu. Na wschodzie znajduje się strażnica, aby ją przekroczyć musimy oddać artefakt Still Eye of the Dragon (moja intuicja się nie myliła:-)). Naprzeciwko nas znajduje się grupa 50 Azure Dragons. Jest ona tylko przednią strażą, przedsmakiem tego, co czeka nas za chwilę. Przyda się nam takie starcie, zapoznamy się z przeciwnikiem. Podczas walki rzucamy jedynie czary, zwiększające zdolności naszych jednostek (Bless, Stone Skin, Shield, Bloodlust, Prayer itd.). Czary ofensywne możemy sobie darować (przynoszą mały skutek, kosztują dużo punktów mana). Po uporaniu się ze strażą przednią, podróżujemy dalej na wschód. W Hill Fort trenujemy nasze jednostki (jeśli nie zrobiliśmy tego wcześniej). Czeka nas kolejna walka z grupą Azure Dragons. Będzie to najtrudniejsza z walk, jaką stoczyliśmy do tej pory. Na szczęcie mamy spore doświadczenie. W mgnieniu oka stanie przed nami 100 tych potężnych bestii. Czujecie te emocje? Jak w waszych żyłach pulsuje adrenalina? To ten moment. Straty własne się nie liczą, liczy się tylko zwycięstwo. Stosujemy taktykę, jak w walce poprzedniej, jeśli nasza armia jest dość silna, to ze zwycięstwem nie będzie większych problemów. Na naszej drodze stoi już tylko jeden przeciwnik - lider Azurowych Smoków. To jego cały czas tropiliśmy, to on jest naszym celem. Pojedynek będzie trwał jedną turę - istna formalność. Osiągnęliśmy nasze marzenie. Jesteśmy najsłynniejszym zabójcą smoków w historii. To już koniec? Pozostał jakiś niedosyt... Nasze ambicje nie zostały do końca zaspokojone. Ciekawe, kogo zgładzimy w najbliższym czasie....:-))

c.d.n.

Artur Okoń

producent: 3DO
platforma: PC

Might & Magic VII cz. 2

W poprzednim numerze poradnik do MMVII rozpocząłem częścią traktującą o alchemii. Jak jednak wiadomo to magia jest najsilniejszą bronią dostępną w grze. Została ona podzielona na dziewięć kanonów (z których w tym numerze opiszę pierwszych sześć), w każdym po jedenaście czarów. Wszystkie czary możemy podzielić na: ofensywne, defensywne (a także zwiększające możliwości naszej drużyny) i pomocnicze. Ponieważ w samej grze dość są one dość słabo opisane, proponuje przyjrzeć się uważnie temu zestawieniu, a zwłaszcza krótkiemu komentarzowi.

Czary pierwszego (normal) poziomu :

Stun
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Nie rani przeciwnika, ale odrzuca go trochę do tyłu dając naszej drużynie chwilę odpoczynku. Mało przydatne zaklęcie.
Ekspert: Silniejszy efekt.
Master: Silniejszy efekt.
Grand Master: Bardzo silny efekt.

Slow
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar pomocniczy. Zmniejsza o połowę szybkość poruszania się przeciwnika i dwukrotnie zwiększa czas jego reakcji. Czar trwa 3 minuty za każdy punkt przeznaczony na zdolność Magia Ziemi. Bardzo przydatny. Powinniśmy rzucać go na wszystkich silniejszych przeciwników.
Ekspert: Czas trwania 5 minut za każdy punk przeznaczony na zdolność Magia Ziemi.
Master: Prędkość przeciwnika zostaje zmniejszona czterokrotnie.
Grand Master: Prędkość przeciwnika zostaje zmniejszona ośmiokrotnie.

Earth Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu ziemi. Za każdy punkt przeznaczony na Earth Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Earth Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Deadly Swarm
Koszt rzucenia czaru: 4
Typowy czar ofensywny. Tworzy rój owadów który atakuje wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą pięć punktów plus 1-3 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Dość przydatny na początku gry (duże obrażenia, mały koszt).
Ekspert: Szybsza reakcja bohatera który czar rzucił (szybciej będziemy mogli nim ponownie zaatakować)
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Czary drugiego (ekspert) poziomu:

Stone Skin
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar ochronny. Podnosi klasę zbroi (armor class) wybranej osoby o pięć punktów plus 1 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Czas trwania - godzina plus 5 minut za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Znakomity czar. Konieczny jeśli często walczymy w zwarciu. Trwa on dość krótko tak więc musimy pilnować, aby cały czas był aktywny.
Master: Czas trwania - jedna godzina plus 15 minut za każdy punk przeznaczony na Earth Magic.
Grand Master: Czas trwania - jedna godzina za każdy punk przeznaczony na Earth Magic.

Blades
Koszt rzucenia czaru: 8
Kolejny czar ofensywny. Razi wybranego przeciwnika metalową piłą wystrzeloną z ogromną prędkością. Obrażenia wynoszą 1-9 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Dość przeciętny czar. Można nim zadać bardzo małe (albo bardzo duże - w zależności od szczęścia) obrażenia.
Master: Szybsza reakcja
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Stone to Flesh
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar pomocniczy. Jeśli jakaś z naszych postaci zostanie zamieniona w kamień, to ten czar przywraca ją do życia. Działa jeśli rzucimy go w ciągu godziny za każdy punk przeznaczony na Earth Magic od momentu zamienienia w kamień. Czar przydatny, ale wykorzystuje się go kilka razy w całej rozgrywce.
Master: Działa jeśli nasza postać została zamieniona w kamień dzień wcześniej plus dzień za każdy punk przeznaczony na Earth Magic.
Grand Master: Działa zawsze.

Czary trzeciego (master) poziomu:

Rock Blast
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar ofensywny. Tworzy ogromny kamień, który po zetknięciu z przeciwnikiem eksploduje. Obrażenia wynoszą 1-8 za każdy punkt przeznaczony na Earth Magic. Czar masowego rażenia. Należy uważać bo jeśli nasi bohaterowie znajdują się w pobliżu wybuchu, to również odczują jego siłę.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Telekinesis
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar pomocniczy. Pozwala manipulować obiektami na znaczną odległość. Dzięki niemu możemy otwierać drzwi, skrzynie (niegroźne nam stają się pułapki), podnosić przedmioty. Siła działania jest dwukrotnie większa od zdolności Earth Magic. Znakomity czar. Dziki niemu możemy omijać pułapki, ułatwi nam walkę (np. otwieramy z dużej odległości drzwi i spokojnie zabijamy przeciwników, którzy do nas biegną).
Grand Master: Siła działania jest trzykrotnie większa od zdolności Earth Magic.

Death Blossom
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ofensywny. Wystrzela w powietrze magiczny kamień który zadaje obrażenia 20 punktów plus 1 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Czar działa tylko na świeżym powietrzu. Kolejne zaklęcie masowego rażenia. Mało przydatne (skuteczne na słabszych przeciwników).
Grand Master: Szybsza reakcja. Obrażenia wynoszą 20 punktów plus 2 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic.

Czar czwartego (grand master) poziomu.

Mass Distortion
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ofensywny. W sposób magiczny zwiększa wagę wybranego przeciwnika powodując potężne wewnętrzne zniszczenia w jego ciele. Obrażenia wynoszą 25% wytrzymałości potwora plus 2% 2 za każdy punk przeznaczony na Earth Magic. Znakomity czar! Pozwala zgładzić każdego potwora w ciągu 3,4 tur. Im większy jest przeciwnik, tym większe obrażenia odniesie.

Czary pierwszego (normal) poziomu

Wizard Eye
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Pokazuje na mapie pozycje wszystkich żywych jednostek. Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Znakomity, wspaniały czar. Ułatwia rozgrywkę. Jest wręcz konieczny.
Ekspert: Na mapie zostają zaznaczone pozycje skarbów.
Master: Inne ciekawe miejsca również zostają zaznaczone.
Grand Master: Koszt rzucenia wynosi zero.

Feather Fall
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar ochronny. Zwalnia szybkość spadania naszej drużyny. Dzięki temu nie odnosi ona żadnych obrażeń związanych z upadkami. Czas trwania wynosi pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Kolejny bardzo użyteczny czar. Nieoceniony przy wyprawach w góry.
Ekspert: Czas trwania wynosi 10 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.
Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Air Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu powietrza. Za każdy punkt przeznaczony na Air Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Air Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Sparks
Koszt rzucenia czaru: 4
Czar ofensywny. Wystrzela trzy małe ładunki elektryczne które wybuchają w momencie gdy natrafią na jakąś przeszkodę (lub po pewnym czasie). Każdy ładunek zadaje dwa punkty obrażenia puls jeden za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.
Ekspert: Szybsza reakcja. Pięć ładunków.
Master: Szybsza reakcja. Siedem ładunków.
Grand Master: Najszybsza reakcja. Dziewięć ładunków.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Jump
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar pomocniczy. Drużyna zostaje wyrzucona w powietrze na wysokość 60 stóp, nie odnosząc obrażeń przy upadku. Bardzo przydatny czar. Pozwala dostać się w miejsca z reguły niedostępne.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Shield
Koszt rzucenia czaru: 8
Czar ochronny. Spowalnia nadlatujące pociski (kamienie, strzały), tak więc zadają one tylko połowę normalnych obrażeń. Czas trwania wynosi godzinę plus pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Bardzo przydatny czar defensywny.
Master: Czas trwania - godzina plus 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.
Grand Master: czas trwania - godzina za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.

Lightning Bolt
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar ofensywny. Wystrzela błyskawicę która razi wybranego przeciwnika, zadając obrażenia równe 1-8 punktów za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Dość dobry i skuteczny czar. Mało potworów jest uodpornionych na błyskawice.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Czary trzeciego (master) poziomu.

Invisibility
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar pomocniczy. Nasza drużyna staje się niewidzialna dla wszystkich przeciwników. Czas trwania wynosi 10 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Jeśli kogoś zaatakujemy, lub rzucimy jakieś inne zaklęcie to wtedy niewidzialność przestaje działać. Czaru nie możemy rzucić gdy są w pobliżu przeciwnicy. Mimo wszystko jest on niesamowicie przydatny, pozwala zaoszczędzić czas i dostać się do pilnie strzeżonych miejsc.
Grand Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.

Implosion
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar ofensywny. Wysysa powietrze w pobliżu przeciwnika, powodując tym samym olbrzymią implozje. Obrażenia wynoszą 10 punktów plus 1-10 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Potężny czar ofensywny, powodujący zazwyczaj obrażenia powyżej 100 punktów.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Fly
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar pomocniczy. Nasza drużyna może latać w powietrzu niczym ptak ! Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic. Dodatkowo za każde pięć minut spędzone w powietrzu, osoba która czar rzuciła, traci jeden punkt magii. Znakomity, wręcz wspaniały czar. Ułatwia strasznie rozgrywkę, czyniąc ją przy tym przyjemniejszą.
Grand Master: Nie pobiera dodatkowych punktów magii od osoby która czar rzuciła.

Czary czwartego (Grand Master) poziomu.

Starburst
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ofensywny. Wzywa dwadzieścia gwiazd z nieba które spalają wszystko w pobliżu wybranego przeciwnika. Każda z nich powoduje zniszczenia równe 20 punkom plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Air Magic.
Czar działa tylko na świeżym powietrzu. Wspaniałe, wręcz nieocenione zaklęcie. Zadaje olbrzymie zniszczenia. Jeśli je znamy to nie straszny nam żaden Smok czy Tytan.

Czary pierwszego (normal) poziomu:

Troch Light
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Zwiększa promień światła otaczający naszą drużynę. Efekt jest zauważalny tylko w ciemnościach. Dobry czar pomocniczy. Przydatny w jaskiniach, tunelach, kurhanach.
Ekspert: Jaśniejsze światło.
Master: Jaśniejsze światło.
Grand Master: Bardzo jasne światło.

Fire Blot
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar ofensywny. Wybrany przeciwnik zostaje rażony ognistym pociskiem. Obrażenia wynoszą 1-3 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Fire Magic. Prosty czar. Mało przydatny.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja
Grand Master: Bardzo szybka reakcja.

Fire Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu ognia. Za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Fire Aura
Koszt rzucenia czaru: 4
Czar pomocniczy. Rzucone na nie magiczna broń, rozpala ją magicznym ogniem. Podnosi to znacznie jej możliwości ofensywne. Wybrana broń zyskuje zdolność "of Fire". Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Dość przydatne zaklęcie. Przydaje się do ciągłego stosowania. Dodatkowo warto je rzucać na broń którą mamy zamiar sprzedać- podniesie to jej cenę.
Ekspert: Broń zyskuje zdolność "of Flame".
Master: Broń zyskuje zdolność "of Infernos".
Grand Master: Broń na stałe zyskuje zdolność "of Infernos".

Czary drugiego (ekspert) poziomu:

Haste
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar ochronny. Zwiększa szybkość reakcji naszej drużyny. Czas trwania wynosi godzinę plus minutę za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Gdy czar przestanie działać, nasi bohaterowie będą przez sześć godzin osłabieni (Weak). Dobry czar, jednak jego efekt uboczny (osłabienie) uniemożliwia nam jego ciągłe stosowanie. Przydatny tylko w trudnych momentach, walce z silnymi przeciwnikami.
Master: Czas trwania - godzina plus 3 minuty za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic.
Grand Master: Czas trwania - godzina plus 4 minuty za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic.

Fireball
Koszt rzucenia czaru: 8
Czar ofensywny. Odpala kulę ognia która po trafieniu w wybrany cel, dodatkowo razi wszystko wokół (nawet naszą drużynę, jeśli znajduje się za blisko). Obrażenia wynoszą 1-6 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Znakomity czar masowego rażenia. Niskie koszty i duża siła czynią z niego jeden z najlepszych czarów dostępnych w grze. Niezastąpiony na dystans gdy walczymy z wieloma przeciwnikami. Potrafi na raz wysłać do piachu kilku przeciwników.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Bardzo szybka reakcja.

Fire Spike
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar ofensywny. Rzuca na ziemie 5 ogniowych ładunków, które eksplodują w momencie gdy jakiś z przeciwników znajdzie się w ich pobliżu. Każdy zadaje 1-6 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic obrażeń. Mało przydatny czar. Dopiero na poziomie Grand Master staje się trochę wartościowy.
Master: Siedem ładunków, obrażenia 1-8 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic.
Grand Master: Dziewięć ładunków, obrażenia 1-10 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic.

Czary trzeciego (master) poziomu

Immolation
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar defensywny. Otacza naszą drużynę bardzo gorącym ogniem który razi wszystkich przeciwników walczących z nami w zwarciu. Obrażenia wynoszą 1-6 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Czar trwa dość krótko - minutę za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Moim zdaniem nie jest on warty naszej uwagi. Krótkotrwały, poza tym nie powinniśmy nigdy dopuszczać do walki w zwarciu.
Grand Master: Czas trwania wynosi 10 minut za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic.

Meteor Shower
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar ofensywny. Tworzy szesnaście meteorytów, które rażą obszar w pobliżu wybranego celu. Każdy zadaje obrażenia 1-8 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Czar działa tylko na świeżym powietrzu. Jedno z moich ulubionych zaklęć. Potrafi w kilka tur uśmiercić kilka Smoków, Tytanów. Olbrzymia siła destrukcyjna.
Grand Master: Szybsza reakcja. Dwadzieścia meteorytów.

Inferno
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ofensywny. Spala wszystko w zasięgu wzroku (nawet naszą drużynę), zadając obrażenia 12 punktów plus 1 za każdy punkt przeznaczony na Fire Magic. Działa tylko w pomieszczeniach. Mało przydatne zaklęcie. Możemy nim co jedynie w kilka chwil zabić mnóstwo szczurów lub pająków.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Incinerate
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ofensywny. Wyrządza olbrzymie zniszczenia pojedynczemu przeciwnikowi. Obrażenia wynoszą 15 punktów plus 1-15 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Fire Magic. Strasznie silny czar ofensywny. Rzadko który przeciwnik jest w stanie przeżyć podwójny atak tym czarem. Niestety koszt uzyskania jest dość wysoki, a zdobycie księgi dość skomplikowane.

Czary pierwszego (normal) poziomu

Awaken
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Budzi naszą drużynę jeśli zostanie w sposób magiczny uśpiona. Czar zadziała jeśli zostanie rzucony w czasie trzech minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic od momentu uśpienia. Niepotrzebny czar. Wykorzystamy go najwyżej kilka razy podczas całej rozgrywki.
Ekspert: Czar zadziała jeśli zostanie rzucony w czasie godziny za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic od momentu uśpienia.
Master: Czar zadziała jeśli zostanie rzucony w czasie jednego dnia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic od momentu uśpienia.
Grand Master: Efekt taki sam co na poziomie Master.



Poison Spray
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar ofensywny. Rozpyla trujące opary na przeciwników stojących przed naszą grupą. Obrażenia wynoszą 2 punkty plus 1-2 godziny za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Dość dobry czar, przydatny na początku rozgrywki.
Ekspert: Szybsza reakcja. Wystrzela trzy naboje trucizny.
Master: Szybsza reakcja. Wystrzela pięć nabojów trucizny.
Grand Master: Najszybsza reakcja. Wystrzela siedem nabojów trucizny.

Water Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu wody. Za każdy punkt przeznaczony na Water Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Water Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Ice Bolt
Koszt rzucenia czaru: 4
Czar ofensywny. Wystrzela lodowy pocisk który zawsze trafia. Obrażenia wynoszą 1-4 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Bardzo dobry czar na początku rozgrywki.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Water Walk
Koszt uzyskania czaru: 5
Czar pomocniczy. Pozwala naszej drużynie swobodnie chodzić po wodzie, bez obawy iż może się ona utopić. Czas trwania wynosi 10 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Za każde dwadzieścia minut kontaktu z wodą, osoba która rzuciła czar traci jeden punkt magii. Cudowne zaklęcie. Musimy się go szybko nauczyć. Wiele nowych miejsc stanie przed nami otworem. Jeden z czarów wymaganych do ukończenia gry.
Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic.
Grand Master: Nie pobiera dodatkowych punktów magii od osoby która czar rzuciła.

Recharge Item
Koszt uzyskania czaru: 8
Czar pomocniczy. Ładuje zużyte magiczne laski. Za każdym razem gdy go użyjemy, przedmiot traci 50% ładunków minus 1% za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic.
Czar bardzo przydatny. Laski magiczne są bardzo silną bronią (szczególnie na początku rozgrywki).
Master: przedmiot traci 30% ładunków minus 1% za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic.
Grand Master: przedmiot traci 20% ładunków minus 1% za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic.

Acid Burst
Koszt uzyskania czaru: 10
Czar ofensywny. Odpala nabój z ciekłym kwasem w wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 9 punktów plus 1-9 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Znakomity czar ofensywny. Duża siła rażenia i mały koszt uzyskania tworzą z niego wspaniałą broń przeciwko przeciętnym i silnym przeciwnikom.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.



Czary trzeciego (master) poziomu

Enchant Item
Koszt uzyskania czaru: 15
Czar pomocniczy. Obdarza wybrany przedmiot przeciętnymi, magicznymi zdolnościami. Szansa powodzenia wynosi 10% za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Znakomite zaklęcie. Należy je rzucać na wszystkie nie magiczne przedmioty. Jeśli brakuje nam złota to idziemy do sklepu, kupujemy jakiś przedmiot, rzucamy czar i sprzedajemy ten sam przedmiot z kilkukrotnym zyskiem.
Grand Master: Obdarza wybrany przedmiot silnymi, magicznymi zdolnościami.

Town Portal
Koszt uzyskania czaru: 20
Czar pomocniczy. Teleportuje naszą drużynę do centralnej fontanny, każdego z miast jakie wcześniej odwiedziliśmy. Szansa powodzenia wynosi 10% za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. W pobliżu rzucającego nie mogą znajdować się wrogowie. Kolejne z zaklęć, które musimy poznać. Usprawni naszą wędrówkę po krainach, skracając jej czas do kilku minut. Dodatkowo może nas wyciągnąć z niezłych tarapatów.
Grand Master: Zadziała nawet gdy w pobliżu rzucającego czar znajdują się przeciwnicy.

Ice Blast
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ofensywny. Wystrzela kulę lodu w kierunku wzroku rzucającego czar. Kula rozpad się na siedem kawałków po trafieniu w cel. Odbijają się one od ścian aż do momentu gdy w coś trafią lub stopnieją. Każdy kawałek powoduje obrażenia 12 punktów plus 1-3 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Dość silne zaklęcie. Niestety nie mamy nad nim pełnej kontroli i łatwo samemu dostać rykoszetem.
Grand Master: Szybsza reakcja, dziewięć kawałków.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Lloyd's Beacon
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar pomocniczy. Pozwala zaznaczyć wybraną lokację. Możemy się bez problemów teleportować pomiędzy zaznaczonymi lokacjami. Jednocześnie możemy zaznaczyć pięć lokacji. Pozostają one zaznaczone przez tydzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Water Magic. Wręcz cudowny czar. Jego możliwości są nieocenione. Usprawni nasze podróże po krainach a także przyda się w szybkich teleportach do świątyni i z powrotem.

Czary pierwszego (normal) poziomu:

Cure Weakness
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Pozbawia wybraną postać skutków osłabienia. Zadziała jeśli rzucimy go w ciągu trzech minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic od momentu osłabienia naszego bohatera. Czar przydatny, zwłaszcza jeśli używamy czaru Haste.
Ekspert: Zadziała jeśli rzucimy go w ciągu godziny za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic od momentu osłabienia naszego bohatera.
Master: Zadziała jeśli rzucimy go w ciągu dnia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic od momentu osłabienia naszego bohatera.
Grand Master: Działa zawsze.

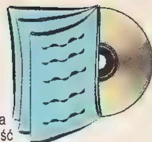
Heal
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar ochronny. Odnawia punkt życia (hit points) wybranemu przez nas bohaterowi. Przywraca 5 punktów plus 2 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Wspaniały czar, który będziemy dość często używać. Powinniśmy go bardzo szybko poznać. Powoduje iż używanie czerwonych eliksirów leczących jest nieekonomiczne.
Ekspert: Przywraca 5 punktów plus 3 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Master: Przywraca 5 punktów plus 4 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Grand Master: Przywraca 5 punktów plus 5 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.

Body Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu ciała. Za każdy punkt przeznaczony na Body Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Body Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Harm
Koszt rzucenia czaru:4
Czar ofensywny. Powoduje magiczne zniszczenie bezpośrednio w ciele wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 8 punktów plus 1-2 Za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Wręcz idealny czar ofensywny na początku rozgrywki. Zadaje bardzo duże zniszczenia minimalne (ponad 9 punktów).
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Regeneration
Koszt rzucenia czaru:5
Czar ochronny. Wybrana osoba regeneruje jeden punkt życia na minutę. Czar trwa godzinę za każdy punkt prze-



znaczony na umiejętność Body Magic. Chyba najlepszy czar defensywny. Nasze postacie stają się wręcz nie do pokonania. W razie większych problemów uciekamy w bezpieczne miejsce, czekamy trochę czasu i znów jesteśmy zdrowi. Wspaniały, po prostu wspaniały.
Master: regeneruje trzy punkty życia na minutę.
Grand Master: regeneruje dziesięć punktów życia na minutę.



Cure Poison
Koszt rzucenia czaru:8
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas to leczy efekty zatrucia. Zadziała gdy postać została zatruta mniej niż godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Przydatny w wielu lokacjach.
Master: Zadziała gdy postać została zatruta mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Grand Master: Działa zawsze.

Hammerhands
Koszt rzucenia czaru:8
Czar pomocniczy. Znacznie podnosi umiejętność walki wręcz, bez użycia broni. Obrażenia są porównywalne ze umiejętnością walki wręcz jaką posiada dana postać. Zaklęcie przydatne tylko gdy mamy w drużynie Mnicha.
Master: Szybsza reakcja
Grand Master: Zaklęcie działa na cała naszą drużynę.

Czary trzeciego (master) poziomu.

Cure Disease
Koszt rzucenia czaru:15
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas to leczy efekty choroby. Zadziała jeśli nasz bohater został zakażony mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Stosunkowo przydatne zaklęcie. Dość często będziemy zmuszeni z niego korzystać.
Grand Master: Działa zawsze.

Protection from Magic
Czar ochronny. Koszt rzucenia czaru: 20
Gwarantuje naszej drużynie ochronę przed zatruciem, chorobą, zamienieniem w kamień, paraliżem i osłabieniem. Wspaniały czar, kolejny z listy zaklęć które ciągle powinny być aktywne. Zaoszczędza nam wiele kłopotów i pozbawia przeciwników ich największych atutów (np. Meduzy).

Grand Master
Czar zapewnia ochronę przed czarem natychmiastowej śmierci (Stosują go Tytani i Minotaury) i zniszczeniem ciała (Eradication).

Flyng Fist
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ofensywny. Wstrzela potężny magiczny pocisk rażący wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 30 punktów plus 1-5 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Dość przydatny czar, znakomity to eksterminowania mniej wytrzymałych przeciwników.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Power Cure
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ochronny. Regeneruje punkty życia wszystkim członkom naszej drużyny. Zwraca 10 punktów plus 5 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Czar dość mało przydatny. Bardziej opłaca się stosować zaklęcie Regeneration lub Heal. Do stosowania tylko w kryzysowych sytuacjach.

Czary pierwszego (normal) poziomu

Remove Fear
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas to pozbawia nasza postać uczucia strachu. Zadziała jeśli nasz bohater został przestraszony mniej niż trzy minuty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Stosunkowo przydatne zaklęcie. Dość często będziemy zmuszeni z niego korzystać.
Ekspert: Zadziała jeśli nasz bohater został przestraszony mniej niż godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Master: Zadziała jeśli nasz bohater został przestraszony mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Grand Master: Działa zawsze.

Mind Blast
Koszt rzucenia czaru: 2
Wystrzela pocisk siły umysłowej który razi wybranego przeciwnika, zadając mu obrażenia równe trzem punktom plus 1-3 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Typowy prosty czar. Przydatny na początku.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Mind Resistance
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Podnosi odporność wszystkich naszych członków drużyny na czary kanonu umysłu. Za każdy punkt przeznaczony na Mind Magic, nasze postacie zyskają plus jeden punkt odporności. Czar trwa jedną godzinę za każdy punkt przeznaczony na Mind Magic. Przydatne zaklęcie. Warto pilnować, aby wciąż było aktywne.
Ekspert: Podwójna siła działania (plus dwa punkty do odporności, za każdy przeznaczony punkt).
Master: Potrójna siła działania.
Grand Master: Poczwórna siła działania.

Telepathy
Koszt rzucenia czaru: 4
Czar pomocniczy. Czytamy w umyśle naszego przeciwnika, dowiadując się ile złota on posiada i jakie przedmioty znajdziemy przy jego zwłokach. Czar mało przydatny, lepiej jest najpierw zabić przeciwnika a potem w sposób konwencjonalny dowiedzieć się co on posiada (czyli przeszukać zwłoki).
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja. Koszt rzucenia czaru wynosi zero.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Charm
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar pomocniczy. Pozbawia przeciwnika agresywnych zamiarów wobec naszej drużyny. Czar przestaje działać jeśli wróg odniesie jakiekolwiek obrażenia. Zaklęcie działa pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Mind Magic. Ciekawy czar, przydatny w momentach kryzysowych.
Master: Zaklęcie działa dziesięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Mind Magic.
Grand Master: Zaklęcia działa aż do momentu gdy nasza drużyna opuści krainę.

Cure Paralysis
Koszt rzucenia czaru: 8
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas to pozbawia nasza postać paraliżu. Zadziała jeśli nasz bohater został sparaliżowany mniej niż godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Stosunkowo przydatne zaklęcie. Potrzebne w walce z Meduzami.
Master: Zadziała jeśli nasz bohater został sparaliżowany mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Grand Master: Działa zawsze.

Berserk
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar pomocniczy. Sprawia iż wybrany przeciwnik popada w szaleństwo, atakuje osobę znajdującą się najbliżej niego (nawet swoich sprzymierzeńców). Czar trwa pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Czar bardzo podobny do Charm. Należy go rzucać w duże skupiska przeciwników.
Master: Czar trwa dziesięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.
Grand Master: Zaklęcia działa aż do momentu gdy nasza drużyna opuści krainę.



Czary trzeciego (master) poziomu

Mass Fear
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar pomocniczy. Wszystkich przeciwników w zasięgu wzroku ogarnia paniczny strach przed naszą drużyną. Czar trwa trzy minuty plus 3 minuty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Zaklęcie nie działa na umarłych. Przydatne tylko gdy jednocześnie atakuje nas sporo przeciwników.
Grand Master: Czas trwania wynosi 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic.

Cure Insanity
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas to pozbawia nasza postać efektów niepoczytalności. Zadziała jeśli nasz bohater oszalał mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Ten czar wykorzystamy zaledwie kilka razu podczas całej gry.
Grand Master: Działa zawsze.

Psychic Shock
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ofensywny. Zadaje potężne obrażenia, rażąc umysł wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 12 punktów plus 1-12 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Bardzo silny czar. Niestety duża liczba przeciwników jest na niego stosunkowo odporna.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Enslave
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ofensywny. Przejmuje kontrolę nad wybranym przeciwnikiem. Będzie on atakował wszystkich naszych wrogów. Czar trwa 10 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Body Magic. Czar działa nawet jeśli nasza drużyna zaatakuje przeciwnika, który jest pod naszą kontrolą. Zaklęcie nie działa na umarłych. Potężny czar, ułatwiający rozgrywkę. Powinniśmy rzucać go na najsilniejszych przeciwników.

c.d.n.

Artur Okoń

Poradnik „HACKERA"

SHOW Save Game

Edycja druga

No proszę - okazuje się, że (czego troszkę w sumie nie oczekiwałem) już po miesiącu mamy dość materiału, by "zapchać" kolejną stronę Action Plusa drugą edycją Save Game Show. Jestem miło zaskoczony! Tym bardziej, że to głównie zasługa czytelników! Gdyby nie dwóch kolesi z Ełku (chi!), którzy poratowali mnie obszernym poradnikiem do Resident Evil 2, to musiałbym spasować. Mam nadzieję, iż chłopaki wybaczą mi, że ich poprawki troszkę musiały poczekać - po prostu czekałem na dużo wolnego miejsca na łamach, by je wrzucić i odpowiednio uhonorować.

STAŁY APEL:
Grzebiesz w grach? Edytujesz save? Podziel się z innymi swoją wiedzą - czekamy na Twoje podpowiedzi! Zapraszam do współpracy!

A kiedy spotkamy się w trzeciej edycji SGH, tego prawdę mówiąc nie wiem. Na razie nie mam czasu na nadmierne grzebanie w save'ach ani na surfowanie po Necie - zatem dużo zależy od Was, tj. waszej aktywności... No dobra, starczy tego gadania. Do roboty!

People's General

Poprawki można stosować w kampaniach i scenariuszach solowych. Edytuj save spod edytora hexów i skocz na adres 00002e70h. Popatrz na tę linię i odszukaj dwa kolejne bajty, w których zapisane są wartości 08 i 02. Zmień je na FF 99 - będziesz miał 39418 "prestige points".

F.A. Premier League

Oto interesujące Was adresy w save.

Misc	- 00F16225-28 (*)
Transfers	- 00F161F5-F8
Buildings/Stadium	- 00F1621D-20
Player Wages	- 00F161D5-D8
Staff Wages	- 00F161BD-C0
Maintenance/Facilities	- 00F161FD-00F16200

(*) co należy rozumieć jako od adresu 00F16225 do adresu 00F16228. Odnosi się to do wszelkich tak zapisanych tutaj poprawek.

Wet: The Sexy Empire :-)

Edytuj savegame. Aby uzyskać 999.999.999 kasy, wpisz odpowiednie wartości w komórki o adresie:

Adres	Wartość
0000006A	FF
0000006B	FF
0000006C	FF
0000006D	C9
0000006E	9A
0000006F	3B

Resident Evil

Jak poradzić sobie w tej grze?

1. Włączamy DOSa NAVIGATORa.
2. Odnajdujemy miejsce zapisywania naszych saveów, a najczęściej jest to:
C:\Program Files\Capcom\resident evil 2\...
3. Znajdujemy interesujący nas save i otwieramy go poprzez naciśnięcie przycisku F3, a następnie przyciskiem F4 zmieniamy system na hexy.
4. Pojawi się plątanina HEXów. :)
5. Odnajdujemy adres
00000590: 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00
6. W podkreślone miejsce wpisujemy KOD broni lub przedmiotu, jaki chcielibyśmy mieć - u nas w tym miejscu był nóż, stąd 01 00, oczywiście we wcześniejszych HEXach mogą się znajdować jakieś inne liczby niż 00, ale my je pominiemy;).
[Tak czy siak liczą się dwa ostatnie bajty w tym adresie - tu wpisujemy pożądane wartości - Draco].
7. KODY broni znajdują się zaraz za tym poradnikiem.
8. Kiedy wybierzemy interesującą nas rzecz i zapiszemy sobie jej kod w postaci dwóch HEXów (np.: 34 FF), to powtarzamy wyżej opisane punkty (2-6).
9. Oczywiście zgrywamy plik.
10. Włączamy grę, a następnie opcję LOAD GAME i wybieramy wcześniej zmieniony save i włączamy okienko z amunicją, ze stanem zdrowia itp.

BONUS: Jeżeli chcielibyśmy mieć więcej z podanych rzeczy z pliku ammo.txt, to po prostu po jednym KODZIE przedmiotu zostawiamy czterozerowy odstęp i wpisujemy następny kod. Jak nie będzie już miejsca pod danym adresem, to przechodzimy na następny - (000005A0)itd., aż u naszego bohatera nie będzie miejsca w schowku. Proste? Proste!

KOD **NAZWA**

BROŃ:
01 00 - nóż (knife)
02 FF - pistolet - osobiście nie polecamy
03 FF - pistolet [lepszy - hand gun]
04 FF - ulepszenie do hand guna
05 FF - magnum - niezła zabawka
06 FF - magnum z tłumikiem - ma niezłego kopa
07 FF - dubeltówa (shotgun)
08 FF - ulepszony shotgun
09 FF - g.launcher (wyrzutnik granatów)
0D FF - colt s.a.a.
0C FF - kusza

MAGAZYNKI:
19 FF - f.launcher (miotacz ognia)
18 FF - g.launcher
0B FF - a.launcher
14 FF - pistolet
15 FF - shotgun
16 FF - magnum
17 FF - palnik
20 FF - hand gun
1B FF - uzi
1C FF - s.shot

FILMY:
44 01 - film 1
45 01 - film 2
46 01 - film 3
50 01 - film 4
7B 01 - film 5

KLUCZE:
5F FF - p.rom key
3F FF - w.box key
1F FF - smal key
5E FF - c.panel key
5D FF - c.panel key
63 FF - platform key
62 FF - master key
61 FF - lab card key
58 FF - cabin key
53 FF - specjal key
5C FF - princt.key - klucze do drzwi
5A FF - princt.key - klucze do drzwi
5B FF - princt.key - klucze do drzwi
59 FF - princt.key - klucze do drzwi

MEDALE:
47 01 - unicorn.medal
48 01 - eagle.medal
49 01 - wolf.medal

ZDJĘCIA:
31 01 - pickure 1
57 01 - pickure 2

KAMIENIE:
36 01 - serpent stone
37 01 - jaguar stone
38 01 - są to dwie części blue stone
39 01 - należy je połączyć opcją "COMB"
3A 01 - eagle stone

PRZEDMIOTY:
2F 01 - zapalniczka (lighter)
4F 01 - vaccine cart
1E FF - Ink.ribbon (taśma do saveów)
4D 01 - fuse case
4C 01 - main fuse
4A FF - g.cogwheel
4B FF - monhole opener (łom)
60 01 - M.O disc
56 FF - cord (kabel)
52 01 - g.virus
51 01 - base vaccine
43 FF - crank (korba)
33 FF - red.jawel (biorąc go - lepiej weź dwa)
32 FF - wavle handle
30 FF - lock.pid (wytrych)
25 FF - chemical.AC.W-24

BOMBY:
24 FF - anti virus.bomb
42 FF - plastic + detonator = bomba
40 FF - detonator
41 FF - plastic

LECZNICZE:
23 FF - sprey
26 FF - green herb
27 FF - red herb
28 FF - blue herb
29 FF - mixed herb
2A FF - mixed herb
2B FF - mixed herb
2C FF - mixed herb
2D FF - mixed herb
2E FF - mixed herb

UWAGA!
W grze występują także bronie specjalne, które zajmują dwa miejsca w schowku bohatera, więc zróbcie tak:
1. Oto adres w save:
00000590: 00 00 00 00 00 00 00 0F FF 01 00 0F FF 02 00 00
2. W podkreślone miejsce trzeba wpisać KOD BRONI SPECJALNEJ. OTO TE KODY:
0F FF 01 00 0F FF 02 - uzi
0E FF 01 00 0F FF 02 - tesla(broń strzelająca prądem)
12 FF 01 00 12 FF 02 - gatling gun (coś jak minigun)
10 FF 01 00 10 FF 02 - palnik
11 FF 01 00 11 FF 02 - bazooka - osobiście polecamy dla ludzi lubiących ostrą zabawę

Nadesłali:
Przemek Stępkowski i Kamil Leoniak z Ełku.

Homeworld (demo)

Niestety oryginału jeszcze nie mam - więc do eksperymentów używałem tylko dema :(. Ale domniemywam, że i w pełnej wersji gry ten adres powinien działać. Aha - zapomniałem zaznaczyć, że do edycji potrzebujesz programu typu Magic Trainer Creator, ponieważ poprawek nie dokonujemy na save, a na samej grze!
W każdym razie kicamy do adresu 8A2290 - tam mieści się ilość posiadanych surowców. Nie radzę przekraczać wartości FF FF, które wpisujemy w dwie kolejne komórki (tj. w każdą jedno FF :)). A najlepiej to po prostu podnieść ilość surowców do np. skromnych 5-8 tysięcy... po czym sfreezować te komórki. I raz na zawsze (w tej grze) po krzyku.

Dink Smallwood

Szukając rozmaitych, potrzebnych Dinkowi, przedmiotów (naturalnie szukając w save :)), pamiętaj o pewnych zasadach. Każdy przedmiot/czar zapisany jest jako ciąg znaków typu:

01 item-xxx 00 00 00 yy 01 00 00 zz

Gdzie xxx - nazwa przedmiotu - zajmuje albo trzy bajty, albo dwa + jeden bajt wypełniony zerami.

yy - rodzaj przedmiotu: wartość B5 oznacza magię, B6... hmm... tego do końca nie wiem : (ale skoro B5 to magia, to B6 - coś niemagicznego, prawda?).

zz - identyfikator

A oto identyfikatory czarów:
01 - Fireball (fb), 02 - hellfire?, 03 - lightning, 04 - explosion, 05 - Acid rain (ice), 0E - Barrier scroll - red ribbon (p1)

I przedmiotów:
01 - Fist (fst), 02 - Pig food (pig), 03 - Bomb (bom), 04 - half moon, 05 - moonshine, 06 - Throwing axe (axe), 07 - Longsword (sw1), 08 - Bow (b1), 09 - Elixer - purple potion (eli), 0A - red strength potion, 0B - blue magic potion, 0C - Massive bow (b2), 0D - Flame bow (b3), 0F/10/11 - Message scrolls - yellow/blue/green ribbon (p2/p3/p4), 12 - Slayer claw, 13 - Alktree nut (nut), 14 - Clawsword (sw2), 15 - Lightsword (sw3), 16 - Hyperboots - speed (bt).

Zatem szukając (lub chcąc dopisać Dinkowi) np. fireballa szukamy/wspisujemy ciąg:

01 item-fb 00 00 00 00 B5 01 00 00 01

a np. siekierkę (throwing axe) do rzucania (toporek bojowy):

01 item-axe 00 00 00 B6 01 00 00 06

Kącik przygotował:
Draco

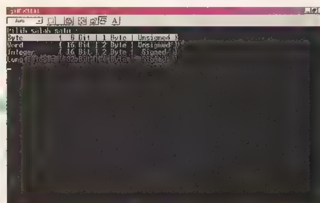
Wytrychy

Uuuch. Na nasze wytrychy miejsca dziś bardzo mało. No cóż, tak wyszło. Zatem nie marnujmy miejsca na pustą gadaninę. Chcę tylko ogłosić przyjemną wiadomość; na CD, począwszy od 02/2000 znów (w Bonus 1) pojawi się folder Hacker. Będą w nim zamieszczał te programy, które opisałem, a nie wrzuciłem dotąd na CD. Naturalnie w jednym miesiącu nie wyrobię się ze wszystkimi... no, ale będziemy odtąd metodycznie nadganiać zaległości.

Hextell Conversion

Nie wiem, jaki jest język rodzinny autora tego miniprogramiku. (Fiński?!). Na szczęście, mimo tego, iż program komunikuje się z nami w tym dziwnym języku, jest prosty jak gwóźdź. Bo jest to najprostszy z możliwych programów konwertujących liczby dziesiętne na heksy. I choć program daje nam aż cztery tryby pracy (te opisane są po angielsku, więc żaden kłopot z odczytaniem i zrozumieniem), to z obsługą problemów nie będzie. Zupełnie początkującym radzę wybrać opcję czwartą. Wpisujemy liczbę Enter. I to wszystko. P.S. Zdziwicie się pewnie, że dałem mu jedną gwiazdkę w kategorii możliwości? No bo oceniam ten program jako coś, co ma służyć za narzędzie przy edycji saveów. A tu jego możliwości są bardzo skromne. Ale jako konwerter zasługuje na trzy gwiazdki.

Ocena: * * *
Prostota obsługi: * * * * *
Możliwości: * / * * *



Plusy
•trywialnie prosty
•działa w Dos/Windows
•upatchowany - nie występuje "runtime error...coś tam".
Minusy
•nie potrafi NIC prócz konwersji dec na hex...

Covenant

Covenant

1. Enter HEX value to be converted.

30D60CC7

2. Choose to what value is to be converted.

DEC HEX OCT

About

Covenant

No cóż, dziś, skoro mówimy już o rozmaitych drobiazgach, to podajemy dalej o różnych konwerterach systemów liczbowych. Convenent umożliwia nam konwersję w obrębie 3 systemów: decymalnego, heksadecymalnego i ...ósemkowego. Po co nam ten system ósemkowy?! Hm, nie wiem. Nie wie tego też i sam autor, co można sprawdzić, czytając credisty do tego programiku :). No ale zrobił - to zrobił. Program jest prosty w obsłudze (co chyba widać). No i może się przydać. Aha - podobnie jak i w poprzednim wypadku, ocena jest podwójna: jako narzędzia do edycji gier i jako konwertera.

Ocena: * * *
Prostota obsługi: * * * * *
Możliwości: */ * * * * *

Plusy
•trywialnie prosty
•konwertuje w obie (a właściwie nawet w trzy) strony
Minusy
•To tylko konwerter i nic innego nie potrafi - ale czy naprawdę jest to wada tego programu?

I na dziś byłoby to już wszystko. Siema! Aha - hapi niu jer! :)

Draco

MAGIC TRAINER CREATOR - aneks.

Od Draco: pamiętacie mój kurs obsługi tego znakomitego programu? Na pewno pamiętacie (niech mi który powie, że nie - ja się tu staram, po nocach nie śpię... grrr). Wiecie więc, że był to kurs podstawowy, tj. ograniczający się do wytłumaczenia tych najbardziej przydatnych funkcji, a i to niekiedy po łebkach. No, ale taka jest zasada tego kącika - ja stawiam Was na nogi, a Wy już sami musicie nimi przebierać. Wspomniałem wówczas, przy okazji kursu, że jak komuś jednak będzie się chciało obcykać jakieś dodatkowe funkcje MTC albo choć obszerniej napisać o tych funkcjach, o których ja napisałem "po łebkach", to z chęcią wrzucę to na łamy. No cóż - odzew był zerowy :(. Ale - jak się okazuje - niech żywi nie tracą nadziei :). Upłynęło trochę czasu i jednak ktoś ruszył... głową. A oto efekty tego wiekopomnego wydarzenia...

Edytor plików - krok po kroku

1. Uruchamiamy Magic Trainera.

2. Naciskamy na przycisk "File editor".

3. Klikamy na przycisk "LOAD" i wczytujemy plik, który chcemy edytować (mogą być praktycznie dowolne rozszerzenia: *.dat, *.gcd, itp.). Przed edycją radzę zrobić kopię edytowanego pliku.

4. W oknie widać HEX/ASCII, więc wszystko można spokojnie i prosto edytować: odnajdujemy odpowiednią linię i wpisujemy wartości heksadecymalne.

5. A jeśli nie chcecie się bawić w szukanie linii? Nic prostszego! Klikamy na przycisk "GOTO", z listy wybieramy, czy adres będziemy wpisywali w hexach czy w systemie decymalnym, potem w okienku obok wpisujemy adres i klikamy na przycisk "GO". A jeśli nie potraficie/nie umiecie/nie chce wam się (niepotrzebne skreślić) przeliczać na hexy czy na dziesiątki, to kliknijcie na przycisk "CONV", czyli konwerter hex/decimal. Obsługuje się go następująco: w okienku HEXA wpisujemy wartość w hexach, która zostanie przeliczona na dziesiątki (pokaże się w okienku DECIMAL) lub odwrotnie. Dostępny jest w konwertorze również kalkulator (po naciśnięciu małego przycisku w prawym górnym rogu) przeliczający w hexach i w systemie dziesiątkowym (aby zmieniać hex/dec należy nacisnąć mały pusty kwadrat, który jest między 0(zero) i znakiem = .

6. Przycisk "FIND": po kliknięciu nań z pierwszej listy należy wybrać, czy szukaną wartość wpisujemy w HEXA/ASCII/DECIMAL. Przy HEXA należy w górnym okienku wpisać szukaną wartość i nacisnąć na "GO". Jeśli chcemy sprawdzić, czy ta wartość znajduje się gdzieś dalej w pliku, to wciskamy (bez skojarzeń mi tu) "NEXT". W trybie DECIMAL należy zaznaczyć, w ilu bajtach mieści się szukana wartość (jeśli od 0-255 - 1 byte, od 266-65536 - 2 bytes itd.).

7. Po zaznaczeniu kursorem jakiejś komórki, na dolnej listwie, tam gdzie pisze "Offset" wpisany jest adres danej komórki, zaś w polu "Name" jest nazwa aktualnie edytowanego pliku.

8. Konwerter z kalkulatorem, omówiony w punkcie 5, jest dostępny niezależnie, po naciśnięciu kwadracika tuż obok "Freezesetting".

Szymon Zieliński,
"Szaman" z Bestwiny

Od Draco: Szymon pyta mnie przy okazji, w jaki sposób wpisywać w daną komórkę wartość większą od 255. Odpowiedź jest prosta: nie da się - tak jak nie da się w butelkę o pojemności 1 l nalać np. 10 l wody. Ale naturalnie nie oznacza to, że jesteśmy ograniczeni do wartości 255 (FF). Czytałeś UWAŻNIE moje wykłady o systemie heksadecymalnym z cyklu "Poradnik Hackera"? (Chyba nie czytałeś :(). No nic, mówi się trudno - oto mały wykład, w końcu należy Ci się coś za Twój wysiłek. Otóż liczby większe od 255 zapisywane są w zespołach kolejnych komórek. Ściślej - w kolejnych dwubajtach!! Czyli, jeśli np. wpiszemy w bajt nr 1 wartość FF, a w następną (po tym bajcie) komórkę wsadzimy wartość 09, to w efekcie uzyskamy ([9x256] + [1x255]) - czyli wartość zdecydowanie większą niż 255, prawda? Za pomocą 2 bajtów można już uzyskać wartości rzędu 65 000 [255x256 + 1x255 = $FF FF]. A jak i to jest za mało... cóż, są następne komórki do wynajęcia.

Teraz przykładowo: powiedzmy, że zlokalizowałeś kasę pod adresem $ABCD122. Jak więc wpisać w tę komórkę wartość większą od 255? Voila: zwiększamy wartość adresu komórki o jeden - tu ABCD123 - i w tę komórkę wpisz np. 09. I sprawdź, czy coś to dało w grze. A powinno! (przy czym czasem widać tam nadal starą wartość i dopiero np. wydanie troszkę kasy pokazuje, że odejmowana jest ona już od nowej - naszej - wartości). Cóż, mam wrażenie, że - chcąc nie chcąc - będziesz jednak musiał dokładnie poczytać moje wcześniejsze porady w Poradniku Hakera, dotyczące ogólnie systemu heksadecymalnego, bajtów starszych/młodszych oraz tego, jakie pułapki czyhają na wpisywaczy (np. przekręt licznika, ujemny stan kasy etc.). Tą subtelną autoreklamą i jeszcze subtelniejszą zachętą do zakupów archiwaliów Action Plus :) kończę ten miniwykład.

Listy

Witam w pierwszym wydaniu Budki w nowym roku! Właściwie jest to wprawdzie dopiero końcówka starego, ale zgodnie z numeracją i w ogóle jest to oficjalnie numer z roku 2000 i jakieś tam powitanie wszystkim się należy. Ale że nie ono jest najważniejsze, więc poniżej znajdziecie jak zwykle zbiór specjalnie przygotowanych odpowiedzi na przesyłane nam problemy. By nie przedłużać, napiszę tylko jedno - miłego czytania!

Książę i tchórz

Pomocy! Dostałem się do piekła i za Chiny ludowe nie wiem co dalej robić. Uff, ale tu gorąco. Miły diabełek! Zostaw kapotę!! nie dotykaj!!! Aaaaaaaa!!!!:)))))))))
Gramag

Cóż, wprawdzie gra ta już u nas katowana nie jest, ale kawałek solucji mamy, więc go damy:

U alchemika przebywa właśnie Geralt, który na stare lata zamiast dziarsko wywijać mieczem, musi kupować maść na hemoroidy. Jednakże wyczuje jeszcze magię amuletu i wymieni go z tobą na eliksir szybkości. Wróć do Silmaniony, a następnie przez resztki bramy udaj się na bagna. Zażyj eliksir, podbiegnij szybko do bajora i nabierz trochę jego zawartości do kufla. Tę miksturkę zaoferuj nieznajomej. Wymaga ona jakiejś demonstracji, oddaj więc kufel jego pierwotnemu właścicielowi. Tym sposobem zdobędziesz mieszek złota. Wyjdź przed karczmę, weź leżącą na ziemi woalkę. Zaproponuj dziewczynie, aby udawała w karczmie odbiorczynię, ta jednak odmówi współpracy. Cóż, mógł Kurt Russel w "Tango i Cash", możesz i ty. Z trucizną udaj się do młyna. Teraz wystarczy tylko zażyć trochę paskudztwa i lec malowniczo na pomoście, aby trafić do instytucji zwanej piekłem.

Na miejscu księżniczka się z tobą pożegna i postanowi działać na własną rękę. Ty zaś stoisz przed ponurym diabłem z wielgachną pałą (bez skojarzeń proszę). Zażyj eliksiru, zamień swój sztylet na miecz przy pomocy czaru, a następnie zaatakuj strażnika. Droga wolna. W środku wejdź w napotkane drzwi. Znajdziesz się u klasyfikatora grzechów. Powiedzaj łagodniejsze kurorty i wyznaj mu, że byłeś poborcą podatkowym (chociaż "kontroler biletów w komunikacji miejskiej" lub "Cześć, nazywam się Bill Gates" zadziałałoby pewnikiem równie skutecznie). Kiedy znajdziesz się w komnacie, powoli dolicz do dziesięciu, a następnie złap za kamienny udziec leżący na stole. Po pojawieniu się za diabłem, przywal mu nowo nabytą bronią. Następnie zaciągnij go na teleport i zdmuchnij czarną świecę. Weź pozostawione różki. Wyjdź do głównego korytarza i przejdź w prawo. W celi znajdziesz księżniczkę, która bez twojego wsparcia od razu wpadła w tarapaty (a zgadnijcie za co - znowu ktoś oberwał po macho cojones). Dalej na prawo znajdziesz wejście do komnaty Lucyfera, jednakże strzegące go diabły nie chcą cię przepuścić. Na samym końcu korytarza znajdziesz kran z ławą. Zakręć go, zatkaj jednym z rożków, a następnie ponownie odkręć. Zabierz pozostałość niedoszłego korka i wejdź do otwartej tym sposobem sali tortur.

Teraz coś z zupełnie innej beczki:

Quake

Droga redakcjo!
Niedawno kolega pożyczył mi pierwszą część Quake'a. Doszedłem do ostatniego epizodu tj. do podziemi. Jestem w pomieszczeniu, w którym na środku jeziora ławy jest wyspa a na niej jakby drzewo, które krwawi w momencie gdy się w nie strzeli. Nie mam jednak pojęcia co robić. Wszystkich przeciwników już zabiłem. Błagam pomóżcie.

Z. Z.

To nie drzewo, tylko ostatni boss - jedyna szansa, aby go rozwalić to skorzystanie z opuszczanych elektrod, które porażą go prądem. Opuszcza się je przyciskami w podłodze na górnym poziomie (są dwa - po jednym z każdego z boków potwora), a następnie naciskając przycisk od jego frontu, który odpowiada za puszczenie prądu. Zabawę z naciskaniem wystarczy powtórzyć bodajże trzy razy, a boss ginie i można przejść dalej, do następnej kampanii.

Współpraca i nie tylko

Witam Was! Witam i na samym początku pozdrawiam. Niedawno wydrukowaliście mój list (w poprzednim A+) [czyli w numerze listopadowym - chodziło o zmiany w piśmie i list był jak najbardziej sensowny]. Pisałem w nim o tym, abyście nie drukowali takich bezsensownych listów jak mój. Jaki dumny się poczułem widząc go. Teraz przynajmniej 1 w miechu będę do was pisał.

Dziober

Cóż, list, mimo Twoich uwag o jego teoretycznej bezsensowności był jak najbardziej interesujący i poruszał sprawy, które interesują pewnie nie tylko Ciebie. Dlatego też decyzja o jego wydrukowaniu była jak najbardziej przemyślana i jak najbardziej słuszna - zwłaszcza, że jak na razie liczba listów z pytaniami o takie rzeczy spadła do poziomu marginalnego, a to wszystkim w redakcji, łącznie z listonoszem, wychodzi na zdrowie. Zauważ też, że i potencjalni "truciciele" z problemami podobnymi do twoich powinni być zadowoleni, bo otrzymali odpowiedź i to bez potrzeby kupowania znaczków tudzież kopert.

Teraz kolejne wydanie problemu równie nieśmiertelnego, co, dajmy na to, niedziałające w niektórych wersjach gier tipsy.

Z tej strony Jerzyk z Warszawy. Proszę prześlijcie mi e-meilem solucje do STARWARS THE PHANTOM MENACE.

No i co tu można powiedzieć? O ile sobie dobrze przypominam, to nie mimo całej nasze chęci pomagania innym nie jesteśmy jednak instytucją charytatywną i z czegoś żyć musimy, bo i dotacji jakoś nikt przyznać nam nie chce. W związku z tym przesłanie solucji w formie innej niż a) numer archiwalny b) Tipsomaniak nie wchodzi niestety w rachubę. Jeśli masz jakiś konkretny problem, możesz oczywiście liczyć na pomoc, ale na darmowa solucję z powodów przedstawionych wyżej nie.

Teraz trochę o nawiązywaniu współpracy:

Hej... Dowiedziałem się dziś, że można zostać waszym współpracownikiem. Chodzi mi o to, że chciałbym pisać solucje do gier. Mam 16 lat i mieszkam pod Warszawa. Kompa mam od 4 lat więc umiem się bawić w te klocki. Mam dostęp do sieci za pomocą modemu 55600, a niedługo zaopatruję się w SDI. Mam spory dostęp do gier i myślę, że bylibyśmy obustronnie zadowoleni ze współpracy. Pozdrawiam.

Xallias

W sumie (w iloczynie również) każdy współpracownik się przydaje. Jednak ze względu na potencjalnie duże problemy z ewentualnymi opóźnieniami tudzież jakością tekstów mamy tu pewne wymagania - każdy z chętnych powinien przed nawiązaniem stałej współpracy najpierw przysłać jakiś swój tekst na rozpoznanie. Nie musi to być wcale wielka solucja do najnowszej gry - wystarczy dowolny stworzony w przeszłości opis, nawet jeśli dotyczy starocia sprzed paru lat. Tekst ten jest nam bowiem potrzebny jedynie do oceny stylu i rzeczowości kandydata i jakby z definicji nie jest publikowany. Zdarzały się wprawdzie w przeszłości od tej reguły wyjątki, ale jak sama nazwa wskazuje były to wyjątki i by uniknąć zawodu lepiej się na nie nie nastawiać.

Jeśli tekst przejdzie pozytywnie przez sito, można już liczyć na w miarę stałą współpracę. A ma to tę zaletą nad pozycją wolnego strzelca, że pozwala na rezerwowanie tytułów oraz daje dostęp do przysyłanych nam materiałów prasowych - o ile oczywiście są one dostępne.

I jeszcze jedno - stały dostęp do Sieci wcale nie jest niezbędny (a właściwie jest zbędny) - wystarczy zwykły działający adres e-mail. Teoretycznie bez niego także by się obeszło, ale jedynie gdy ktoś mieszka we Wrocławiu - czasami bowiem tekst wymaga szybkiego poprawienia, a tego poczta niestety nie zapewnia.

Naczelny

Na koniec, ze względu na duży odzew na apel z solucji do Tiberian Sun, pozwoliłem sobie na zamieszczenie dwóch listów o misjach z tej gry traktujących.

Tiberian Sun

Cześć! Kupiłem ostatni (11/99) numer, bo zwabiła mnie solucja do Tiberian Sun. Autor opisu do misji NODu prosił, aby mu dać znać gdy ktoś będzie znał łatwiejszy sposób na przejście V misji. Tak się składa, że takowy istnieje, i jest duuuużo prostszy.

Do przejęcia wraku UFO robiłem tak samo jak napisał autor. Potem jednak, zamiast iść do miejsca spotkania wolverine'ów, udałem się na południe. Wyszedłem na rampę i zabiłem jednego (chyba... - w każdym razie było to prymitywne) rakietowca. Poczekałem chwilę i od strony bazy GDI nadszedł inżynier, którego również zabiłem. Gdy w chwilę później nadjechał pociąg, pozostało go już tylko rozwalić i cieszyć się ze zwycięstwa :)

Drogi Action Plusie. Mam tutaj parę poprawek do gry C&C: Tiberian Sun których nie zamieściliście. W miarę przechodzenia misji będę przysyłać kolejne (o ile pozwolicie). A teraz:

MISJA 3-GDI (słowa: Destroying the base...)
Po przejściu przez pierwszy most skieruj się na drugi (podstawowa czynność w tej fazie) po przejściu go wykonaj taki manewr - jedną grupką atakuj wrogów, a drugą szybko podbiegnij pod trzeci most i gdy inżynier WYSIĄDZIE z samochodu, postaraj się szybko go rozwalić. Jeśli ci się uda, to most nie będzie zniszczony. Przejdź przez niego. Na końcu będzie komitet powitalny. Udaj się na zachód, rozwal żołnierzy i ciężarówkę. Zdobędzie leki. Idź na kolejny most. Gdy go przejdziesz to znów udaj się na zachód. Będziesz mógł zajść wroga od tyłu :)

MISJA 5-GDI
Ułatwisz sobie życie, kiedy po frontalnym ataku wroga z północy weźmiesz kilka jednostek (najlepiej Volverine i miotaczy dysków) i wyjdziesz z bazy, przejdziesz pod mostem i wejdziesz na górkę. Rozwal tam wszystkich, bo zniszczą ci Power plant i Radar. Pozostaw tam jednostki i pilnuj by nikt się tam nie dostał.

MISJA 6-GDI
Po zniszczeniu bazy wroga w południowo-wschodnim rogu i wszystkich stacji, powróć do miejsca, gdzie była brama i skręć na wschód. Idź, a dotrzesz do stacji elektrycznych. Po ich zniszczeniu wejdź w tunel, a wyjdziesz z drugiej strony i będziesz mógł zaatakować wroga od dołu (znowu :).

MISJA 7-GDI
Pamiętaj, że Mutant Highjacker, czy jakoś tak, może wkradać się do pojazdów wroga. Wykorzystaj to na początku misji.

I to by było w tym numerze wszystko - następne spotkanie jak zwykle za miesiąc, który powinien tym razem już bez cienia wątpliwości należeć do roku 2000.

Podpowiadacz de Sufler

Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze!

cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

5/99 maj — cena 3,50

Instrukcje: Dark Colony

Solucje:
Shogo: MAD PL
Delta Force
Turok 2: Seeds of Evil
Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
Worms Armageddon cz.2

Poradniki:
Alien vs. Predator cz. 1
SimCity 3000
Alpha Centauri
Poradnik Hackera cz. 5
Wytrychy cz. 1
Budka Suflera
Tipsy

6/99 czerwiec — cena 3,50

Instrukcje: Stonekeep

Solucje:
Stonekeep
Lands of Lore III
Silver
Dink Smallwood
Heroes of Might & Magic III
Army Men II
X-Wing Alliance cz. 1
Beavis & Butt-Head D U

Poradniki:
Aliens vs. Predator
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

7/99 lipiec-sierpień — cena 3,50

Instrukcje: Wacki

Solucje:
Star Wars: Phantom Menace
X-Wing Alliance cz. 2

Poradniki:
Starsiege
Roller Coaster Tycoon
Championship Manager 3
Need for Speed: High Stakes
Corsairs
Civilization: Call to Power cz. 1
Big Race USA
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

8/99 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Fallout

Solucje:
Aliens vs. Predator
Baldur's Gate: OzWM
Requiem
Kingpin
GTA London 1969
Discworld Noir
Corsairs

Poradniki:
Airline Tycoon
Apache Havoc
Jagged Alliance 2
Civilization: CTP cz.2
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

10/99 październik — cena 3,50

Instrukcja: Earthsiege 2

Solucje:
Amerzone
Commandos: BtCoD
Dungeon Keeper 2
Tomb Raider 2: Golden Mask
Hidden & Dangerous
Descent 3

Poradniki:
System Shock 2
Age of Empires 2
Budka Suflera
Tipsy

11/99 listopad — cena 3,50

Solucje: C&C: Tiberian Sun
Drakan: Order of the Flame
Might & Magic VII
Shadow Man
System Shock 2
Unreal: Return to Na-pali

Poradniki:
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

12/99 listopad — cena 3,50

instrukcja:
Earth 2140

solucje:
Aliens vs. Predator
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D

poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera
Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
I/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
I/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
I/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
I/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Tipsy

Earth 2150

Wpisanie tipsów jest nieco kłopotliwe: naciśnij Return, wpisz: I_wanna_cheat (ważne są duże litery!). Teraz jednocześnie naciśnij Lewy Shift + 0 [zero - na klawiaturze numerycznej] + Enter. To już prawie koniec :). Teraz naciśnij Enter, wpisz cheat, Enter. Uffff.

x-mas_pack - naprawy i amunicja
fireworks - miny
i_love_this_game # - daje # kasy (?)
i_hate_limits # - zmienia limit jednostki na # CR
einstein x - szybka eksploracja (0 - wyłączona, 1 - włączona)
the_hammer_of_thor - zabija wszystkich wrogów w pobliżu
massacre - rozwala wszystko w pobliżu
see_you_next_life - rozwala wskazaną jednostkę
hasta_la_vista_enemigos - rozwala wszystko co jest w zasięgu wzroku!
bad_time_bad_place - wszystkie pobliskie jednostki ponoszą uszkodzenia
eagle_eye - widzisz wszystko na mapie
let_be_darkness - a teraz nie :)
no_one_hides - widzisz wszystkie jednostki
no_more_secrets - odkryta mapa
armageddon - deszcz meteorów

Grand Theft Auto 2

Uwaga część podanych tu cheatów działa tylko w wersji amerykańskiej (a inne - europejskiej) gry. Więc nie denerwujcie się gdy jakiś odmówi współpracy... Wpisz się jako:
yakuzadeath - godmode
livelong - godmode ale mogą Cię zaaresztować.
blastboy - wszelka broń
navarone - j/w
losefeds - brak policji
desires - wszyscy policjanci chcą Cię dorwać
highfive - jest Ciebie pięciu naraz (???)
bigscore - 10 mln. punktów
beefcake - zwiększa brutalność
gorefest - więcej krwi itp.
iamasucker - wszystkie poziomy, bronie i godmode
coolboy - więcej kasy
muchcash - 500.000 $
forallgt - wszelka broń
godofgta - broń + amunicja
bemeall - wszystkie miasta
elvis is here - brak policji
meatman - chomiki biegają po ekranie
itsallup - wybór levelu
no frills - debug mode
eatsoup - darmowe zakupy
wuggles - koordynaty

Power-upy

Gdy opylasz (dump) samochów w car-dump, za każdą brykę dostaniesz odpowiedniego power-upa. Oto lista "co za co"

Romero - pancerz
U-Jerk Truck; Michelli Roadster; Big Bug;
Bug - pistolet maszynowy
Z-Type - j/w ale z tłumikiem
Police Car - łapówkda dla glin
Minx - ElectroFingers
Shark - koktajl Mołotowa
B-Type - nietykalność
Taxi - podwójne uszkodzenia (double damage)
Beamer - miotacz ognia
Schmidt - zdrówko
Dementia - niewidzialność
Aniston BD4 - zwolnienie z więzienia (Jail Free Card)
Miara - wyrzutnia rakiet

Sekretny level
Znajdź wszystkie osłony (shields) w grze, a dostaniesz level bonusowy

Half-Life: Opposing Force

Wystartuj grę jako: hl.exe -dev -console -game gearbox. Możesz też dodać to do linii komend (wedle woli). W grze wejdź do konsoli i wpisz:

IMPULSE 101 - broń i amunicja
/GOD - god mode.
/NOCLIP - przechodzimy przez ściany
/MAP xxxx - skok do mapy xxxx.
/GIVE xxxx - dostajesz przedmiot xxxx.
/GIVE WEAPON_X - daje broń o nazwie X, tj:

grapple
knife
pipewrench
eagle
m249
sniperrifle
displacer
shockrifle
sporelauncher

Indiana Jones and the Infernal Machine

Pełna wersja gry
Naciśnij F10 podczas gry i wpisz:

talkit_marion on - god mode
urgon_elsa - wszelka broń
azerim_sophia - energia
nub_willie - ???

Wersja demo
W czasie gry naciśnij F10 i wpisz:
framerate - fps
fixme - wpisz jeśli wdepnąłeś w miejsce, skąd nie ma wyjścia
endcredit - credist
makemeapirate - hehehe, taki żart prgoramistów :)





Unreal Tournament

Tipsy działają tylko w trybie single player. Naciśnij ' by wejść w konsolę. Wpisz:
iamtheone - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz wpisywać poniższe tipsy:

god - godmode
loaded - broń
allammo - amunicja
ghost - przechodzimy przez mury
fly - latamy
walk - chodzimy
killall [nazwa] - wykończacz wszyskich gości o nazwie...
playersonly - zamraża/odmraża czas
open [xxx] - skok do mapy o nazwie xxx
summon [nazwa] - dostajesz... (a oto lista możliwości): Cannon, Eightball, Flakcannon, Nali, Skaarjwarrior, Quad Shot, WarHeadLauncher, Enforcer, DoubleEnforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, Chainsaw.

Boss Skin
Edytuj user.ini i dodaj następujące linie:

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

NBA Live 2000

Jeśli chcesz zrobić "power dunks" w tej grze, to na głównym menu wpisz: redrover. Jęsli wszystko pójdzie OK, powinieneś usłyszeć dźwięk.

NHL 2000

Wpisz podczas gry:

awaygoal - bramka dla gości
homegoal - bramka dla gospodarzy
zambo - ???
spots - pokazuje Pre-Game Skate
penalty - kara dla zawodnika zespołu, ktory jest aktualnie bez krążka
injury - kontuzja gracza przy krążku
victory - fajerwerki
flash - z trybun błyskają flesze aparatów
check - automatycznie zahacza przeciwnika przy zetknięciu
grab - automatycznie blokuje przeciwnika przy zetknięciu
mantil - daje graczom dłuższe ramiona i nogi
nhlkids - zmniejsza hokeistów

Nocturne

Naciśnij F10 i wpisz:

godgames - godmode
winblows - broń i amunicja
skeletonkey - masz Skeleton Key
moreammo - więcej amunicji
goremode - uhhh, aż się niedobrze robi...
burningstake - masz płonące strzały
thunderstorm - wyłącza deszcze
snowstorm - wyłącza śnieg
bighead - duże głowy
healme - energia na maxa
silver - 500 srebrnych kul
aqua - 500 pocisków z wodą święconą (Aqua Vampire Bullets)
mercury - 500 pocisków rtęciowych
oldhat - Obcy noszą dziwne kapelusze
freezer - zamraża wrogów
ifarted - maski gazowe dla Obcych
recharge - regeneruje baterie
bigboom - zabija (losowo wybraną ilość) potworów w twym pobliżu
headOfHorrors - jeśli powyższy cheat nie działa, wpisz ten... a potem jeszcze raz spróbuj z bigboom

UWAGA: jeśli upatchujesz tę grę, część podanych tu tipsów może nie działać. Ale na pocieszenie macie dwa pierwsze tipsy do wersji z patchem:

iamacheatingbastard - god mode
gimmecrap - god mode + amunicja + broń
ebola - zabijasz wrogów
t2000 - wyglądasz jak Terminatore 2000
layitonme - amunicja
amonra - SunGun
driveby - Tommygun (pistolet maszynowy)
torchmyass - miotacz ognia
tntrules - dynamit
woodenstakegun - kusza
shotgunshell - shotgun + 500 naboi
torchtip - płonące strzały
dumbogun - dubeltówa na słonie :)
baronsaturday - przyzywasz Barona
reallycold - zamrażasz wrogów
keysuper - skeleton key
oldhat - zmieniasz kapelusz
bandaid - energia na maxa
silver - 500 srebrnych kul
aqua - 500 Aqua Vampire Bullets
mercury - 500 Mercury Bullets
youfarted - maska gazowa

Pharaon

Tu podam Wam nie CO (bo to już jest proste) ale JAK zmienić. Odszukajcie plik Pharaoh_Model_Normal.txt w katalogu z grą. Kliknijcie nań prawym klawiszem myszy, wybierzcie opcję "tylko do odczytu" (read only) i "odhaczcie" ją! Potem naciśnijcie OK. Od tego momentu plik można edytować za pomocą dowolnego edytora tekstu. Po zakończeniu edycji ponownie zaznaczcie opcję tylko do odczytu - inaczej będą problemy...

Quake 3 Arena

Wszystkie cut-scenki
Uruchom grę jako:

quake3.exe +setag_spVideos"\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8

Tipsy wpisywane w konsoli:
/iamacheater - wszystkie levele na skillu 1
/iamamonkey - j/w ale na skillu 100
/god - god mode
/give xxx - gdzie xxx to:
all - wszelka broń
health - energia
armor - pancerz
ammo - amunicja
personal teleporter - teleporter
quad damage - czy to muszę tłumaczyć? :)

/devmap +map [xxx] - mapa o nazwie xxx

Rally Championship '99/2000

Zamiast imienia dla gracza nr 4 wpisz:

turbo challenge - możemy jeździc wozami WRC
world class - możemy jeździć w wyścigach klasy A8
arcade action - ???
arcade unlimited - jazda bez checkpoints'ów
give me time - dodatkowy czas na naprawę; otrzymujemy każdą dodatkową minutę naciskając "t"

Revenant

Naciśnij Enter i wpisz:

alreadydead - full energii
potionsnlotions - wszystkie napoje
alchemy - 999999 Gold
nahkranoth - zabijasz każdego jednym ciosem
noamnesia - character level 30
abracadabra - mana nie spada i masz wszelkie talizmany
gimmesomegrub - sporo jedzonka
dummies - wyłącza AI potworów

A oto cheaty o nieustalnym działaniu: lookunderthehood; spell pouch; debug; potionmix.

Overclocking parametrów
Idź do Jonga, trenera, użyj tipsa nahkranoth. Teraz potrenuj z Jongiem. Za każdym razem gdy go trafisz, dostajesz sporo punktów doświadczenia. Jednak uważaj, abyś nie przesadził i nie wykończył trenera! Gdy widzisz, że zaczyna mieć dość - zakończ sparring i idź sobie. Ale po chwili możesz wrócić i ponownie potrenować - i tak w kółko, aż do momentu gdy masz tyle doświadczenia, ile chcesz.

Star Trek TNG: A Final Unity

Na screenie taktycznym napisz: make it so. Teraz możesz używać klawiszy:

T - 999 torped protownowych
F - naprawa uszkodzeń
C - maskowanie
I - pełny impuls
W - przejście na warp speed

TIPS

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 12.02.1999

Trainer - Aztec
Patch - Age of Wonders v1.1
Patch - AMA Superbike v1.4
Patch - Castrol Honda Superbike 2000 v1.4
Patch - Diplomacy v1.10
Patch - Panzer General 3D v1.0
Patch - Spec Ops 2
Patch - Warzone 2100 v1.10
Patch - Wheel of Time
Save - 7dni 7 nocy
Save - Omikron: The Nomad Soul
Trainer - Action Man
Trainer - Age Of Wonders
Trainer - Airline Tyconn PL
Trainer - Animaniacs Splat Ball
Trainer - Delta Force 2
Trainer - Gorky 17
Trainer - Interstate 82
Trainer - Missile Command
Trainer - Panzer General 3D
Trainer - Slave Zero
Trainer - Test Drive 6
Trainer - Tomb Raider 4: The Last Revelation
Trainer - Tonic Trouble
Trainer - Toy Story 2

www.silvershark.com.pl/aplus

CZY WIESZ CO TO ZNACZY?

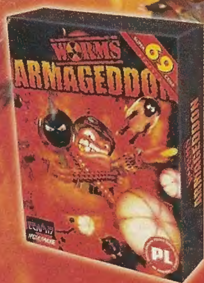
...że CD Projekt został dystrybutorem Hasbro Interactive? To znaczy, że wreszcie gry tworzone przez Atari, Hasbro, Microprose, Team 17 będą w niskich cenach i po polsku!!! Dziś prezentujemy dwie pierwsze w cenach 69 złotych i oczywiście po polsku:

WORMS ARMAGEDDON

Życie robaków wbrew pozorom nie polega jedynie na ciągłym uciekaniu przed haczykiem natrętnych wędkarzy oraz ostrym dziobem wygłodzonych ptaszysk. To nieustanna walka, w której liczy się przede wszystkim honor. Walka, w której zwycięzcą może być tylko jedna strona...

Worms Armageddon, to niesamowita gra łącząca w mistrzowski sposób elementy logiczne, strategiczne oraz zręcznościowe. Na generowanej losowo planszy toczą ze sobą pojedynek na śmierć i życie dwa lub więcej zespoły robaków. Gracz obejmuje dowództwo nad jednym z nich, a jego zadaniem jest pokonanie przeciwnika. Unikalne plansze, mnóstwo najdziwniejszych i nigdzie niespotykanych rodzajów broni (wściekłe krowy, wybuchające owce, staruszki obładowane siatkami), olbrzymi ładunek humoru w najlepszym wydaniu, to elementy dzięki którym Wormsy zdobyły rzeszę fanów na całym świecie. Teraz również i Ty możesz się przekonać się, dlaczego potyczki robaków są tak fascynujące!

Worms Armageddon to:
- Ponad 50 poziomów standardowych oraz miliony generowanych losowo.
- Szczegółowa grafika w rozdzielczości do 1024x768
- Wspaniała, superpłynna animacja robaków.
- Prawie 60 minut doskonale pasującej do klimatu gry muzyki.
- Możliwość rozgrywki w trybie multi-player przez sieć lokalną i Internet.



TEAM17 MICROPROSE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA! CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

niska cena **69** złotych

RollerCoaster TYCOON

Wesołe miasteczko to jedno z najfajniejszych miejsc na ziemi. Oczywiście pod warunkiem, że będzie ono dokładnie takie, jak sobie wyobraziłeś... Duże diabelskie młyny, ogromne pętle dla wagoników, przerażające tunele strachu, to coś co czym marzy chyba każdy. Nie znalazłeś dotąd takiego miejsca? Może więc przyszła najwyższa pora na to byś stworzył je sam?

Umożliwi Ci to właśnie Rollercoaster Tycoon - rewelacyjna gra strategiczna, w której wcielasz się w postać właściciela wesołego miasteczka. Twoim zadaniem będzie zbudowanie możliwie najbardziej atrakcyjnego wesołego miasteczka z gigantycznymi karuzelami, przerażającymi pętlami śmierci i budzącymi grozę tunelami strachu. Oczywiście będziesz musiał zajmować się również finansami, najmowaniem personelu, ustaleniem cen biletów oraz dbaniem o rozwój technologiczny Twojego miasteczka. Nie licz na to, że ktoś zbuduje wesołe miasteczko o jakim zawsze marzyłeś. Po prostu zrób to sam!

- Konstruowanie nowych karuzel z wykorzystaniem wzorców predefiniowanych lub własnych.
- Intuicyjny interfejs, dzięki któremu za pomocą jednego kliknięcia myszą możesz m.in. zmieniać ceny biletów, zwalniać i najmować personel oraz obserwować reakcje Twoich klientów.
- Szybki i przejrzysty podgląd wszystkich zdarzeń, możliwy dzięki niezwykle szczegółowej grafice.
- Możliwość zapisywania własnych projektów karuzel oraz wykorzystania ich w innych scenariuszach.
- Możliwość deformacji terenu, budowania torów w podziemnych tunelach oraz nad powierzchnią jezior
- Ponad 20 całkowicie zróżnicowanych misji.



Chris Sawyer MICROPROSE

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00